

HORS SERIE
Micro
Informatique
Standards AMSTRAD
CPC
SPECIAL
LISTINGS
TETRO
• DATALOAD,
EMPIRE, PROG...
M 2604 - 22 - 17,00 F-RD
Bimestriel HORS SERIE
d'AMSTAR & CPC



SOMMAIRE

Couverture : TETRIS de Mirrorsoft



CPC
HORS SERIE
N°22

La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57
Serveurs : 3615 ARCADES ET 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine BAILLY
Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Jean-Luc AULNETTE

ABONNEMENTS

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

SORACOM S. FAUREZ
Tél. 99.52.78.57 Terminal E83

HORS SERIE CPC est édité par les Editions SORACOM, éditrice de AMSTAR & CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302



TRACE-COURBES

Abdoul-Carime HADJA

Valable pour CPC
464 – 6128

Ce programme est un utilitaire mathématique pouvant tracer la courbe représentative d'une fonction quelconque.



L'écran se compose de trois fenêtres :

– Dans la plus grande, figure le tracé de la courbe.

– Dans la plus petite, sont affichées les informations suivantes :

- i et j : échelles du repère
- I : intervalle du tracé
- X : partie de l'axe des abscisses visible sur l'écran
- Y : partie de l'axe des ordonnées visible sur l'écran
- Ω : origine du repère

– La dernière fenêtre sert à la saisie des différents paramètres.

Pendant le tracé l'abscisse d'un point s'affiche en rouge et son ordonnée en bleu.

Les coordonnées des points sont arrondies à 10^{-1}. Pour plus de précision se servir des touches "1" et "2" du pavé numérique.

Pendant le tracé de la courbe, vous pouvez :

– appuyer sur "SPACE" pour arrêter le tracé,

– appuyer sur "ESC" pour "pauser" et jeter un coup d'œil sur les coordonnées ensuite sur une aute touche pour relancer.

PAVE NUMERIQUE : TOUCHES DE FONCTIONS

– "O" : Permet d'EDITer directement la ligne concernant les paramètres du tracé qui sont :

- (i, j) échelles du tracé
- (xi, xf) intervalle du tracé
- (xo, yo) coordonnées de l'origine

Attention ! Ne pas effacer les deux points après les variables.

– "." : Permet de changer la fonction dont on désire le tracé

– "ENTER" : Exécute le tracé de la courbe représentative de la fontion entrée

– "1" : Demande l'abscisse d'un point

– "2" : Affiche son ordonnée

Remarque : Pas besoin d'appuyer sur "ENTER" après avoir entré l'abscisse

– "3" : Même fonction que "ENTER" mais n'efface pas l'ancienne courbe

– "4" : Affiche "cos("

– "5" : Affiche "sin("

– "6" : Affiche "tan("

– "7" : Affiche "sqr("

– "8" : Affiche "abs("

– "9" : Affiche "int("

Par ailleurs, les parenthèses peuvent être obtenues directement en appuyant sur les touches des crochets et "+" et "*" peuvent être obtenus directement sans appuyer sur "SHIFT".

(Attention ! Pour les claviers AZERTY * = "M" et + = "ù").

```
10 '******************************** >LA
****
20 '*                                >LB
  *
30 '*          TRACE COURBES         >LC
  *
40 '*          -------------         >LD
  *
50 '*            le 19/01/90         >LE
  *
60 '*     par Hadja Abdoul-Carime    >LF
  *
70 '*                                >LG
  *
80 '******************************** >LH
****
90 '                                 >LJ
100 '__REDEF. CLAVIER & PRESENTATI >RB
ON__
110 KEY 7,"sqr(":KEY 8,"abs(":KEY 9 >WE
,"int(":KEY 4,"cos(":KEY 5,"sin(":K
EY 6,"tan(":KEY 1,"x=":KEY 2,":?fny
"+CHR$(13):KEY 3,"run 180"+CHR$(13)
:KEY 0,"cls:edit 200"+CHR$(13):KEY
10,"cls:edit 260"+CHR$(13):KEY 11,"
run 170"+CHR$(13)
120 KEY DEF 28,1,43,59:KEY DEF 29,1 >LA
,42,58:KEY DEF 17,1,40:KEY DEF 17,1
,40,91:KEY DEF 19,1,41,93:KEY DEF 2
6,1,58:MODE 1:SYMBOL AFTER 147:GOSU
B 510
130 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,14:INK 3, >CB
25
140 PAPER 0:BORDER 0:WINDOW #1,27,3 >ME
9,3,7:PAPER#1,1:PEN#1,3:WINDOW #2,1
,25,1,25:PAPER#2,0:PAPER#2,0
150 PEN 3:LOCATE 27,1:PRINT"TRACE C >BJ
OURBES":LOCATE 28,25:PEN 1:PRINT CH
R$(164);:PEN 2:PRINT"1990";:PEN 3:P
RINT".";:PEN 2:PRINT"HADJA"
160 PEN 2:FOR a=3 TO 23:LOCATE 26,a >AM
:PRINT CHR$(149):LOCATE 40,a:PRINT
CHR$(149):NEXT:LOCATE 26,2:PRINT CH
R$(150);STRING$(13,154);CHR$(156):L
```



```
OCATE 26,8:PRINT CHR$(151);STRING$(
13,154);CHR$(157):LOCATE 26,24:PRIN
T CHR$(147);STRING$(13,154);CHR$(15
3)
170 WINDOW 27,39,9,23:PAPER 3:PEN 1 >QM
:CLS#1:CLS#2
180 CLS:ORIGIN 0,0:PLOT 0,0,2:DRAW  >WB
0,398:DRAW 400,398:DRAW 400,0:DRAW
0,0
190 '____DONNEES & CALCULS & TRACER >TA
____
200 i=5:          j=5:          xl=-20: >KH
      xf=20:          xo=0:          y
o=0
210 i=ABS(INT(i))*4:j=ABS(INT(j))*4 >LC
:xo=INT(xo):yo=INT(yo):p=ABS(p):ORI
GIN 200,200:TAG:PLOT -6,6,2:PRINT C
HR$(227);:TAGOFF:GOSUB 370:ORIGIN 2
00+xo*i,200+yo*j:IF xi<xmin THEN xi
=xmin
220 IF xf>xmax THEN xf=xmax          >XB
230 FOR x=xl TO xf STEP 0.1          >UV
240 ON ERROR GOTO 530                >PK
250 p=PI:n=INT(x):x=ROUND(x,1)       >AZ
260 DEF FN y=COS(y*2.2)*SIN(x*x)     >AB
270 ON BREAK GOSUB 480               >QU
280 xl=x*i:yl=FNy*j                  >PF
290 IF t=0 THEN GOSUB 490            >TA
300 IF er=11 THEN MOVE x,yy:er=0 EL >TF
SE DRAW xl,yl,3
310 '____AFFICHAGE DES COORDONNEES >RE
____
320 PEN 1:PRINT USING"   #####.#";x >EK
:PEN 2:IF FNy=ROUND(FNy,0) THEN PRI
NT USING" * #####";FNy ELSE IF FNy=
ROUND(FNy,1) THEN PRINT USING" * ##
###.#";FNy ELSE PRINT USING"   ####
#.#";FNy
330 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 360    >YW
340 NEXT                            >EC
350 '_________DESSIN DU REPERE____ >RJ
____
360 ORIGIN 0,0:PLOT 0,0,2:DRAW 0,39 >ZB
8:DRAW 400,398:DRAW 400,0:DRAW 0,0:
PRINT CHR$(7):PEN 1:ORIGIN 200,200:
END
370 FOR xl=0 TO -196 STEP -i        >UF
380 PLOT xl,-196,1:DRAW xl,196:PLOT >DA
 -xl,-196,1:DRAW -xl,196
390 NEXT                            >EH
400 FOR yl=0 TO -196 STEP -j        >UB
410 PLOT -198,yl,1:DRAW 198,yl:PLOT >DG
 -198,-yl,1:DRAW 198,-yl
420 NEXT                            >EB
430 xr=xo*i:yr=yo*j:PLOT -200,yr,2: >LB
DRAW 198,yr:IF xr>198 THEN RETURN E
LSE PLOT xr,-200:DRAW xr,200
440 '_______AFFICHAGE DES "INFOS"__ >RJ
____
450 xmin=-(200+xr)/i:xmax=(400+xmin >KM
*i)/i
460 ymin=-(200+yr)/j:ymax=(400+ymin >KW
*j)/j
470 CLS#1:PRINT#1,USING"i=### :j=## >VX
#";i/4;j/4:PRINT#1,USING"I'####;###
#$";xl;xf:PRINT#1,USING"X'####;####
$";xmin;xmax:PRINT#1,USING"Y'####;#
###$";ymin;ymax:PRINT#1,USING"?(###
#;####)";xo;yo
480 RETURN                          >ZH
490 MOVE xi*i,yl:t=1:RETURN         >XN
500 '________REDEF. DES CARACT.____ >RF
____
510 SYMBOL 147,25,26,28,31,15:SYMBO >XB
L 150,0,0,0,15,31,28,26,25:SYMBOL 1
51,25,26,28,31,31,28,26,25:SYMBOL 1
53,152,88,56,248,240:SYMBOL 156,0,0
,0,240,248,56,88,152:SYMBOL 157,152
,88,56,248,248,56,88,152:RETURN
520 '______TRAITEMENT DES ERREURS_ >RH
____
530 IF ERR<>11 THEN CLS:PEN 1:PRINT >DA
 CHR$(7);" - ERREUR: -"
540 IF ERR=5 THEN PRINT" - SQR(-x)  >EE
-"
550 IF ERR=6 THEN PRINT" ùyù>MAXIMU >HL
M"
560 IF ERR=11 THEN x=x+0.05:GOSUB 5 >WJ
80:er=11:GOTO 250
570 END                             >TF
580 IF FNy>0 THEN yy=ymax*j+1000    >AA
590 IF FNy<0 THEN yy=ymin*j-1000    >AZ
600 RETURN                          >ZB
```

◆



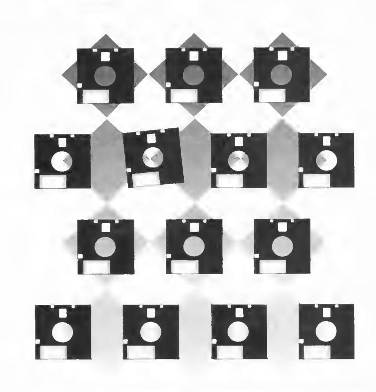
ALLO AMSTAR & CPC

Attention, notez bien ce qui suit :
Afin de mieux vous servir, tous les mercredis de 14 h à 17 h, la rédaction se tient à votre disposition au 99 52 98 11 pour tous renseignements techniques. En dehors de ce créneau les réponses techniques se font par courrier (n'oubliez pas de mentionner votre adresse et joignez un timbre pour la réponse) ou bien par Minitel sur le 3615 code : MHZ.

PROG

Marc GIANETTI

Valable pour CPC 6128



Ce programme d'aide à la programmation m'a donné entière satisfaction pendant un an. Il a été inspiré du programme "TURBO CLAVIER", de Christian KEHREN, paru dans CPC HS n° 9 et, de quelques idées données par des camarades professionnels.

Une page de présentation étant superflue puisqu'il s'efface dès son utilisation, PROG comprend quatre parties :

1– Buffer définissant le nombre de caractères des touches reprogrammées.

2– Choix des couleurs, pour un meilleur confort visuel.

3– Suppression des blancs BASIC.

4– Redéfinition des touches.

La partie la plus intéressante est le buffer permettant la redéfinition en nombre pratiquement illimité de caractères pour la reprogrammation des touches. Vous savez que le CPC est limité à 127 caractères. Ce petit programme (ligne 20 à 140) permet d'en choisir le nombre désiré (ligne 20). Mais attention, par précaution, ne descendez pas en dessous de 300, il devient capricieux.

La 2ème partie n'appelant pas de commentaires particuliers, attardons nous sur la 3ème qui permet la suppression des blancs du BASIC grâce au poke de la ligne 270. Cette instruction, qui peut être utilisée en mode direct, est très précieuse pour économiser de la place mémoire. Elle m'a fait gagner jusqu'à 15 % sur des programmes paru dans des revues. Bien entendu, elle ne supprime pas les espaces des chaînes de caractères. D'autre part, il vaut mieux ne pas l'utiliser pour la saisie de listings sur lesquels on veut vérifier les codes de contrôle puisque ce genre de programme ne tient pas compte des blancs BASIC.

La dernière partie (ligne 280 à 590) permet, à l'idée de chacun, de redéfinir des touches. Pour ma part, je n'ai pas reprogrammé KEY 140 car c'est le RUN", et, je n'ai pas touché aux touches I, G, H, J, K, X qui correspondent aux codes de contrôle principaux. Mais il faut savoir, que, toutes les touches étant reprogrammées on ne peut pas lancer un programme qui aurait lui aussi des touches reprogrammées sans avoir fait un RESET. Il faut donc penser à la sauvegarde avant tout essai.

PROG ne prend presque aucune place en mémoire à l'utilisation, et permet par sa facilité d'emploi :

– de gagner du temps dans la programmation, même à la conception,

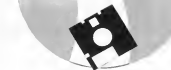
– d'éviter bien des erreurs pendant la frappe des listings,

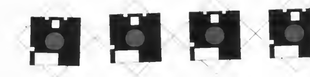
– de donner, sans soucis, le minimum de place mémoire aux programmes.

Pour ma part, j'utilise PROG avec de petites étiquettes adhésives que je colle sur la face avant des touches reprogrammées, et toutes mes instructions s'écrivent en minuscules pour faciliter le contrôle après avoir listé un programme.

PROG pourrait être amélioré avec un buffer augmentant le nombre de touches à reprogrammer. Je remercie par avance celui ou celle qui possèderai ou trouverai un tel programme et qui nous le ferais savoir. En attendant je souhaite à tous du bon travail avec PROG.







```
30 b=300:' taille du buffer mini=300 caracteres            >BD
40 x=HIMEM-10-b                                            >GH
50 MEMORY x                                                >CF
60 POKE x+1,17                                             >PH
70 POKE x+2,(x+10-256*INT((x+10)/256))                     >EX
80 POKE x+3,(INT(x+10)/256)                                >VG
90 POKE x+4,33                                             >QB
100 POKE x+5,(b-256*INT(b/256))                            >YP
110 POKE x+6,INT(b/256)                                    >RE
120 POKE x+7,195                                           >EC
130 POKE x+8,21                                            >WJ
140 POKE x+9,187                                           >EH
150 CALL x+1                                               >YK
160 MODE 2:S=26:P=1:INK 1,S:INK 0,P:BORDER P               >MD
170 CLS:LOCATE 20,1:PRINT CHR$(24);" QUEL ECRAN VOULEZ-    >GD
VOUS UTILISER :";CHR$(24):LOCATE 30,6:PRINT CHR$(24);"
'N$ ";CHR$(24);" -NOIR"
180 LOCATE 30,9:PRINT CHR$(24);" 'B$ ";CHR$(24);" - BLA    >HN
NC":LOCATE 30,12:PRINT CHR$(24);" 'O$ ";CHR$(24);" - OR
ANGE":LOCATE 30,15:PRINT CHR$(24);" 'V$ ";CHR$(24);" -
VERT"
190 LOCATE 30,19:PRINT CHR$(24);" 'return$ ";CHR$(24);"    >MF
 - FIN "
200 CALL &BB18:IF INKEY(46)<>-1 THEN BORDER 0:INK 0,0:I    >RZ
NK 1,23:GOTO 200
210 IF INKEY(54)<>-1 THEN BORDER 13:INK 0,13:INK 1,0:GO    >DE
TO 200
220 IF INKEY(55)<>-1 THEN BORDER 9:INK 0,9:INK 1,0:GOTO    >BE
 200
230 IF INKEY(34)<>-1 THEN BORDER 0:INK 0,0:INK 1,15:GOT    >CX
O 200
240 IF INKEY(62)<>-1 THEN 200                              >WE
250 IF INKEY(18)<>-1 THEN SOUND 1,50,20:SOUND 1,150,20:    >AD
SOUND 1,80,30:GOTO 270
260 PRINT CHR$(7):GOTO 160                                 >UK
270 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"SUPRESSION DES BLANCS BASIC     >VB
(Oui/Non)"
280 CALL &BB18:IF INKEY(34)<>-1 THEN CLS:GOTO 630          >RH
290 CLS                                                    >UF
300 KEY 128,"cat"+CHR$(13)                                 >UL
310 KEY 129,"edit "                                        >NN
320 KEY 130,"inkey"                                        >PV
330 KEY 131,"save"+CHR$(34)                                >WC
340 KEY 132,"load"+CHR$(34)                                >WN
350 KEY 133,"merge"+CHR$(34)                               >XJ
360 KEY 134,"renum "                                       >QJ
370 KEY 135,"auto "                                        >PD
380 KEY 136,"input"+CHR$(34)+CHR$(34)+","                  >JU
390 KEY 137,"list "                                        >PL
400 KEY 138,"delete "                                      >RE
402 KEY 139,"locate "                                      >RN
410 KEY DEF 67,1,113,81,141:KEY 141,"chr$(":'Q             >KW
420 KEY DEF 59,1,119,87,142:KEY 142,"while ":'W            >NC
430 KEY DEF 58,1,101,69,143:KEY 143,"for i=0 to ":'E       >UH
440 KEY DEF 50,1,114,82,144:KEY 144,"read ":'R             >LW
450 KEY DEF 51,1,116,84,145:KEY 145,"return":'T            >PA
460 KEY DEF 43,1,121,89,146:KEY 146,"goto ":'Y             >LR
470 KEY DEF 42,1,117,85,147:KEY 147,"window ":'U           >PK
480 KEY DEF 34,1,111,79,148:KEY 148,"pen ":'O              >KD
490 KEY DEF 27,1,112,80,149:KEY 149,"paper ":'P            >ND
500 KEY DEF 69,1,97,65,150:KEY 150,"cls":'A                >HL
510 KEY DEF 60,1,115,83,151:KEY 151,"gosub ":'S            >MB
520 KEY DEF 61,1,100,68,152:KEY 152,"data ":'D             >LR
530 KEY DEF 53,1,102,70,153:KEY 153,"plot ":'F             >LF
540 KEY DEF 36,1,108,76,154:KEY 154,"ink ":'L              >JG
550 KEY DEF 71,1,122,90,155:KEY 155,"sound ":'Z            >NN
560 KEY DEF 62,1,99,67,156:KEY 156,"call &":'C             >LQ
570 KEY DEF 55,1,118,86,157:KEY 157,"wend":'V              >KU
580 KEY DEF 54,1,98,66,158:KEY 158,"draw ":'B              >KK
590 KEY DEF 46,1,110,78,159:KEY 159,"next":'N              >LC
620 DELETE 10-                                             >NK
630 ' supression des blancs basic                          >RK
640 POKE &AC00,255                                         >LN
650 GOTO 290                                               >ZJ
660 END                                                    >TF
```



NON STOP aux Champs Elysées

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche

MICROMANIA au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 m² de JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC COMPATIBLES, Thomson...

NOUVEAU

Un super rayon de consoles de jeux: PC Engine de NEC, LYNX de Atari, GAMEBOY de Nintendo, de MEGADRIVE de Sega.

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau — 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA OUVRE UN NOUVEAU MAGASIN AUX CHAMPS ELYSEES
où vous trouverez tous les derniers logiciels pour Atari ST, Amiga, PC, Amstrad, et tous les derniers jeux pour consoles : GAMEBOY de Nintendo, LYNX de Atari, PC Engine de NEC, MEGADRIVE de Sega.

Pour fêter l'ouverture, MICROMANIA offre des cadeaux déments à tous les clients du magasin jusqu'au 30 Juin.

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

RAYON AGRANDI

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4ᵉ Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91



CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

PROMOTION SPECIALE



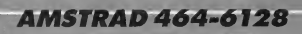
LA MANETTE 99 F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER

LA MANETTE 99 F
KONIX SPEEDKING



DEMENT !

10 DISQUETTES 3 1/2 DF DD GARANTIES A VIE	99 F
10 DISQUETTES AMSTRAD	195 F





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

3615 MICROMANIA DES JEUX D'ENFER !

DES COMPILATIONS GEANTES

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBBLE (moto)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAIDER (sim. vol)
- + ARTURA (avent./action)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNOCOP (arcade)
- + MOTOR MASSACRE (arcade)
- + MARAUDER (shoot'em up)
- + H.A.T.E. (shoot'em up)

LA COLLECTION
175 / 245 F

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR

- + ARKANOID (Casse-brique)
- + BATMAN (jeu d'action)
- + RAMBO (combat guerrier)
- + GREEN BERET (combattant)
- + CRAZY CARS (simulation auto)
- + MATCH DAY (sim. de football)
- + MATCH POINT (sim. de tennis)
- + KONAMIS GOLF sim. de golf)
- + CAULDRON (arcade action)
- + THE GREAT ESCAPE (action)
- + YIE AR KUNG FU (karaté)
- + MAG MAX (arcade espace)
- + TOP GUN (sim. de vol)
- + GALVAN (jeu d'arcade)
- + SORCERY (jeu d'aventure)

LA MANETTE SPEED KING 99 F

LA MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megoblaster 6 Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY TURBO	99 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

LES AVENTURIERS
149/199 F

NOUVEAU

- + INDIANA JONES ACTION
- + THE STRIDER
- + VIGILANTE
- + FORGOTTEN WORLDS

DRIVERS
149 / 199 F

- + CHICAGO 90
- + HIGHWAY PATROL
- + QUAD
- + GRAND PRIX 500

LES FANATIQUES
ND / 249 F

- + FIRE AND FORGET
- + L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
- + SUPER SKI
- + TITAN
- + GRAND PRIX 500
- + CRAFTON ET XUNK

DOUBLE ACTION
149 / 199 F

- + DOUBLE DRAGON
- + WEC LE MANS
- + REAL GHOSBUSTERS
- + DALEY THOMPSON OLYM.

OFFRE SPECIALE
POUR FETER L'OUVERTURE DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

(Valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

CABAL	59/99 F	**COMPILATIONS**	
OPERATION THUNDERBOLT	59/99 F	LES BEST DE US GOLD	99/149 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F	EPYX ACTION	ND/99 F
STRIDER	59/99 F	LA COMPIL OCEAN	59/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F	HEAT WAVE	59/99 F
		JOYSTICK THUNDER	59/99 F

COMPILATION 1
99 / 149 F

- + SILKWORM
- + DOUBLE DRAGON
- + XENON
- + GEMINI WING

OFFRE SPECIALE
99/149 F

- + OPERATION THUNDERBOLT LES INCORRUPTIBLES

LES BARBARES
149 / 199 F

- + BARBARIAN 2
- + RENEGADE 3
- + DOUBLE DETENTE
- + GUERILLA WAR

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %

- + OPERATION WOLF
- + AFTERBURNER
- + R TYPE - + TITAN
- + 1 autocollant inédit
- + 1 super poster de Miss X

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

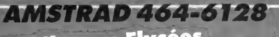
EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Karnov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf





MICROMANIA

Non stop aux Champs Elysées
Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !

NOUVEAU

micro CLUB

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
DYNASTY WARS	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HOSTAGES	169/229F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KLAX	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	ND/199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
ESCAPE FROM PLANET	99//149F
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPHERICAL	99/149F
STORMLORD 2	99/149F
THE CYCLES	99/169F
TURRICAN	99/149F
VENDETTA	99/149F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
CRACKDOWN	109/149F
CYBERBALL	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
E-MOTION	109/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
ITALY 90	129/179F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F

CHUCK YEAGER AFT	95/145F
DAN DARE 3	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
INDIANA JONES	99/149F
KICK OFF	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOAD RUNNER	149/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
X-OUT	99/149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°11 Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13 Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4 Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5 International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9 Platoon + Predator (Action)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)*

COLISSIMO

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

C11 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... *Code postal* ....

Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

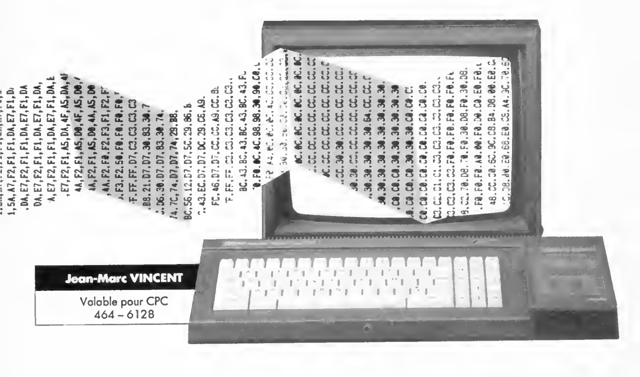
Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE

DATALOAD



Jean-Marc VINCENT

Valable pour CPC
464 – 6128

Voici un petit programme qui va faciliter la vie de beaucoup de lecteurs. En effet, nombre de programmes publiés dans nos pages sont très intéressants mais leur utilisation nécessite des heures de travail ininterrompus devant votre CPC pour saisir les dizaines de pages de DATAs.

Ce programme vous permet maintenant de charger les lignes de DATAs dans un fichier ASCII et de s'arrêter à tout moment. Ainsi le fichier de DATAs original pourra être reconstitué en utilisant les commandes LOAD pour le premier fichier, MERGE pour les suivants et enfin SAVE pour le sauvegarder.

FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME :

– Le programme demande sur quel support (cassette ou disquette) doit se trouver le fichier.

– S'il s'agit de la cassette, le programme demande s'il est besoin d'initialiser les commandes cassette (TAPE : dans le cas d'un 464 avec DDI-1 ou 6128 avec cassette).

– S'il s'agit de la disquette, le programme affiche la liste de tous les fichiers de type ASCII (*.asc).

– Le programme demande ensuite le nom du fichier en sortie.

– Ensuite on demande le numéro de ligne de départ et l'incrément pour les lignes suivantes.

– Puis le nombre de DATAs par ligne.

– Ensuite si le signe "&" est utilisé ou non.

– Le programme demande alors la longueur de la chaîne somme. Si RETURN pas de somme en fin de ligne sinon le programme propose le choix de la formule de calcul pour cette somme. (Il est d'ailleurs possible d'en ajouter facilement de nouvelles. c.f lignes 2350 à 2470).

– Et si cette somme doit être réinitialisée à chaque ligne.

– On peut alors entrer les DATAs. Il faut taper RETURN après chaque DATA. La touche DEL peut être utilisée en cas d'erreur.

– A la fin de la ligne, si besoin est, on entre la somme de contrôle (le programme l'ayant calculé lui-même tout au long de la ligne). Ici aussi on peut utiliser la touche DEL.

– Si il y a erreur sur la somme le programme propose de recommencer en effaçant la ligne ou de corriger en passant sur chaque DATA ainsi que sur la somme.

– Si la somme est correcte le programme propose de continuer ou de terminer.

```
1000 '                                        >XD
1010 ' #####################                  >XE
1020 ' #                   #                  >XF
1030 ' # Chargement de DATAs #                >XG
1040 ' #   CPC 464/664/6128  #                >XH
1050 ' #   +--------------+  #                >XJ
1060 ' #   | Version 1.0.0 | #                >XK
1070 ' #   +--------------+  #                >YA
1080 ' #                   #                  >YB
1090 ' #####################                  >YC
1100 '                                        >XE
1110 ' (c) J-M. VINCENT Fevrier 1990          >XF
1120 '                                        >XG
1130 ' Toutes les lignes commentees peuvent etre efface >XH
es : tous les points
1140 ' d'entree pour GOTO ou GOSUB ne sont pas des lign >XJ
es commentees.
1150 '                                        >XK
1160 ' +--------------------+                 >YA
1170 ' |                    |                 >YB
1180 ' | Liste des variables |                >YC
1190 ' | ------------------ |                 >YD
1200 ' +--------------------+                 >XF
1210 '                                        >XG
1220 ' Alphabetiques                          >XH
1230 ' =============                          >XJ
1240 '                                        >XK
1250 ' inpval$        : caratere lu par INKEY$          >YA
1260 ' valinp$        : chaine de caracteres composee   >YB
a partir de inpval$
1270 ' support$       : nom du support : cassette ou d  >YC
isquette
1280 ' file$          : nom du fichier en sortie        >YD
1290 '                                        >YE
1300 ' Numeriques entieres                    >XG
1310 ' ===================                    >XH
1320 '                                        >XJ
1330 ' ca%            : fenetre de sortie ecran         >XK
1340 ' leninp%        : longueur d'une chaine a lire    >YA
1350 ' nl%            : numero de ligne de depart       >YB
1360 ' inc%           : increment des numeros de ligne  >YC

1370 ' ndatl%         : nombre de DATAs par ligne       >YD
1380 ' lsum%          : longueur de la chaine sum a li  >YE
re
1390 ' posxl% / posyl% : position du curseur en debut d >YF
e chaque ligne
1400 ' posxd% / posyd% : position du curseur au debut d >XH
e chaque DATA par ligne
1410 ' i%             : utilise par les boucles FOR     >XJ
1420 '                                        >XK
1430 ' Numeriques reelles                     >YA
1440 ' ==================                     >YB
1450 '                                        >YC
1460 ' valdat()       : tableau de DATAs pour une lign  >YD
e
1470 ' savsum         : sauvegarde de la somme cumulee  >YE
courante si erreur
1480 ' sum            : somme calculee (et cumulee) po  >YF
ur la ligne courante
1490 ' valsum         : somme lue pour la ligne couran  >YG
te
1500 ' ERR            : numero d'erreur                 >XJ
1510 ' ERL            : ligne en erreur                 >XK
1520 '                                        >YA
1530 ' Flags                                  >YB
1540 ' =====                                  >YC
1550 '                                        >YD
1560 ' amp%           : 1 si '&' utilise sinon 0        >YE
1570 ' csum%          : 1 si sum a zero en debut de ch  >YF
aque ligne sinon 0
1580 ' correct%       : 1 si correction de la ligne DA  >YG
TA courante sinon 0
1590 ' inpsum%        : 1 si entree de la somme de con  >YH
trole sinon 0
1600 '                                        >XK
1610 ' Fonction                               >YA
1620 ' ========                               >YB
1630 '                                        >YC
1640 ' FN sum         : definit la formule de calcul p  >YD
our sum
1650 '                                        >YE
1660 ' Debut du programme                     >YF
1670 ' ------------------                     >YG
1680 '                                        >YH
```

△

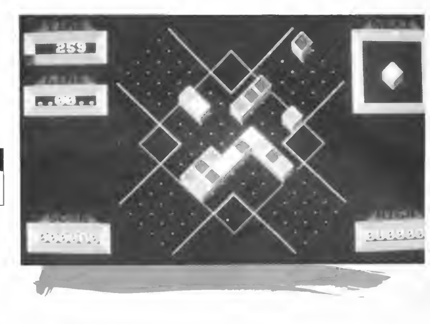
```
1690 KEY DEF 66,0,0,0,0:POKE &BDEE,&C9 ' Annule BREAK & >DU
 CTRL+SHIFT+ESC
1700 MODE 2:ON BREAK GOSUB 3180:ON ERROR GOTO 3230        >TA
1710 '                                                     >YB
1720 ' Initialisation des variables pour le chargement  >YC
des DATAs
1730 ' ------------------------------------------------- >YD
---------
1740 '                                                     >YE
1750 WINDOW #1,1,80,1,24:CLS #1:WINDOW #2,1,80,25,25:CL >BL
S #2
1760 PRINT #1,CHR$(24);SPACE$(14);"Utilitaire de charge >CT
ment de datas dans un programme.";SPACE$(14);CHR$(24);
1770 PRINT #2,"Cassette ou Disquette (C/D) ? ";CHR$(24) >LF
;" ";CHR$(24);CHR$(8);
1780 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >UE
:WEND:CLS #2
1790 IF inpval$="C" THEN support$="cassette":GOTO 1820  >CC
1800 IF inpval$<>"D" THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 1770      >TU
1810 support$="disquette"                                >ZY
1820 CLS #2:PRINT #2,"Appuyer sur n'importe quelle touc >WM
he lorsque vous aurez inserer une ";support$;
1830 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >UA
:WEND:CLS #2
1840 IF support$="disquette" THEN |DIR,"*.asc":GOTO 189 >GM
0
1850 CLS #2:PRINT #2,"Avez-vous besoin d'initialiser le >WK
s commandes cassette (|TAPE) (O/N) ? ";:GOSUB 2850
1860 IF inpval$="O" THEN |TAPE                           >YR
1870 CLS #2:PRINT #2,"Press REC and PLAY then any key:  >BX
";CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);
1880 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >UF
:WEND:CLS #2
1890 INPUT #2,"Quel fichier voulez-vous creer (le type  >MC
'.asc' est implicite) ";file$
1900 IF file$="" OR LEN(file$)>8 THEN PRINT CHR$(7);:CL >PN
S #2:GOTO 1890
1910 CLS #2:PRINT #2,"A quel numero de ligne voulez-vou >ED
s commencer ? ";:ca%=2:leninp%=5:GOSUB 2940
1920 nl%=VAL(valinp$)                                    >QR
1930 CLS #2:PRINT #2,"Quel increment voulez-vous utilis >NB
er ? ";:ca%=2:leninp%=5:GOSUB 2940
1940 inc%=VAL(valinp$)                                   >RD
1950 CLS #2:INPUT #2,"Nombre de datas par ligne ";ndatl >KF
%
1960 IF ndatl%=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 1950           >NM
1970 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous le signe '&' pour l >DK
es datas (O/N) ? ";CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);:GOSUB
 2850
1980 IF inpval$="O" THEN amp%=1 ELSE amp%=0              >KM
1990 CLS #2:INPUT #2,"Longueur de la chaine 'somme' en  >RE
fin de ligne ";lsum%
2000 IF lsum%<>0 THEN GOSUB 2390:CLS #2:PRINT #2,"Doit- >BW
on remettre a zero la chaine 'somme' au debut de chaque
 ligne (O/N) ? ";CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);:GOSUB 2
850:IF inpval$="O" THEN csum%=1 ELSE csum%=0
2010 '                                                     >XF
2020 ' Ouverture du fichier choisi precedemment          >XG
2030 ' ------------------------------------------         >XH
2040 '                                                     >XJ
2050 CLS #1:CLS #2                                         >LW
2060 DIM valdat(ndatl%):sum=0                              >YR
2070 OPENOUT "!"+file$+".asc"                              >YJ
2080 '                                                     >YC
2090 ' Entree des DATAs, de la somme et verification     >YD
2100 ' ------------------------------------------         >XF
2110 '                                                     >XG
2120 correct%=0:GOSUB 2520                                 >VU
2130 '                                                     >XJ
2140 ' Ecriture dans le fichier choisi precedemment      >XK
2150 ' ------------------------------------------         >YA
2160 '                                                     >YB
2170 PRINT #9,RIGHT$(STR$(nl%),LEN(STR$(nl%))-1);" DATA >EU
 ";
2180 FOR i%=0 TO ndatl%-1                                  >RG
2190 IF amp%=1 THEN PRINT #9,"&";                          >ZE
2200 PRINT #9,MID$("00",1,2-LEN(HEX$(valdat(i%))));HEX$ >RF
(valdat(i%));
2210 IF i%<>ndatl%-1 THEN PRINT #9,","; ELSE IF lsum%<> >NZ
0 THEN PRINT #9,","; ELSE PRINT #9
2220 NEXT i%                                               >AA
2230 IF lsum%=0 THEN GOTO 2300                             >XM
2240 IF amp%=1 THEN PRINT #9,"&";                          >ZA
2250 PRINT #9,MID$(STRING$(lsum%,"0"),1,LEN(STRING$(lsu >ML
m%,"0"))-LEN(HEX$(valsum)));HEX$(valsum)
2260 '                                                     >YC
2270 ' Test pour continuer ou sortir                       >YD
2280 ' ---------------------------                         >YE
2290 '                                                     >YF
2300 PRINT #2,CHR$(24);" Appuyer sur <F> pour sortir ou >QH
 une autre touche pour continuer. ";CHR$(24);
2310 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >KW
:WEND
2320 CLS #2:IF inpval$="F" THEN CLOSEOUT:WINDOW 1,80,1, >MM
25:CLS:KEY DEF 66,0,&FC,&FC,&FC:POKE &BDEE,&C3:LOCATE 1
,1:PRINT "Vous pouvez charger votre fichier en tapant :
":PRINT:PRINT "LOAD ";CHR$(34);UPPER$(file$);".ASC";CHR
$(34):PRINT:END
2330 nl%=nl%+inc%                                          >LX
2340 GOTO 2120                                             >MB
2350 '                                                     >YC
2360 ' Sous-programme du choix de la formule de calcul   >YD
de la somme
2370 ' ------------------------------------------------- >YE
----------
2380 '                                                     >YF
2390 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous cette formule de ca >JE
lcul (O/N) : TOT=TOT+PEEK(AD) ? ";:GOSUB 2850:IF inpval
$="O" THEN DEF FN sum=sum+valdat(i%):RETURN
2400 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous cette formule de ca >WJ
lcul (O/N) : S=S+K+65536*(S+K>32767) ? ";:GOSUB 2850:IF
 inpval$="O" THEN DEF FN sum=sum+valdat(i%)+65536*(sum+
valdat(i%)>32767):RETURN
2410 CLS #2:PRINT #2,"Utilisez-vous cette formule de ca >QY
lcul (O/N) : som=som+a*j ? ";:GOSUB 2850:IF inpval$="O"
 THEN DEF FN sum=sum+valdat(i%)*(i%+1):RETURN
2420 '                                                     >YA
2430 ' Formule de calcul suivante                          >YB
```

```
2440 '        ..........                                >YC
2450 ' Derniere formule de calcul                       >YD
2460 '                                                  >YE
2470 PRINT CHR$(7);:GOTO 2390                           >XC
2480 '                                                  >YG
2490 ' Sous-programme d'entree et de verification des D >YH
ATAs
2500 ' ------------------------------------------------- >XK
----
2510 '                                                  >YA
2520 inpsum%=0:IF correct%=0 THEN savsum=sum ELSE sum=s >KW
avsum
2530 posxl%=POS(#1):posyl%=VPOS(#1):IF csum%=1 THEN sum >DE
=0
2540 PRINT #1,RIGHT$(STR$(nl%),LEN(STR$(nl%))-1);" DATA >EL
";
2550 FOR i%=0 TO ndatl%-1                               >RH
2560 IF amp%=1 THEN PRINT #1,"&";                       >YF
2570 posxd%=POS(#1):posyd%=VPOS(#1):ca%=1:leninp%=2:IF  >QK
correct%=0 THEN GOSUB 2940 ELSE valinp$=HEX$(valdat(i%)
,leninp%):PRINT #ca%,valinp$;:GOSUB 2950
2580 valdat(i%)=VAL("&"+valinp$)                        >AJ
2590 IF LEN(valinp$)<=2 THEN LOCATE #1,posxd%,posyd%:PR >UP
INT #1,HEX$(valdat(i%),2); ELSE PRINT CHR$(7);:LOCATE #
1,posxd%,posyd%:PRINT #1,SPACE$(LEN(HEX$(valdat(i%),2))
));:LOCATE #1,posxd%,posyd%:GOTO 2570
2600 IF i%<>ndatl%-1 THEN PRINT #1,","; ELSE IF lsum%<> >NB
0 THEN PRINT #1,","; ELSE PRINT #1
2610 IF lsum%<>0 THEN sum=FN sum                        >AY
2620 NEXT i%                                            >AE
2630 '                                                  >YD
2640 ' Entree de la somme (si besoin)                   >YE
2650 ' ----------------------------                     >YF
2660 '                                                  >YG
2670 inpsum%=1:IF lsum%=0 THEN RETURN                   >GE
2680 IF amp%=1 THEN PRINT #1,"&";                       >ZA
2690 posxd%=POS(#1):posyd%=VPOS(#1):ca%=1:leninp%=lsum% >RL
:IF correct%=0 THEN GOSUB 2940 ELSE valinp$=HEX$(valsum
,leninp%):PRINT #ca%,valinp$;:GOSUB 2950
2700 valsum=VAL("&"+valinp$)                            >XU
2710 IF LEN(valinp$)<=lsum% THEN LOCATE #1,posxd%,posyd >DD
%:PRINT #1,HEX$(valsum,lsum%) ELSE PRINT CHR$(7);:LOCAT
E #1,posxd%,posyd%:PRINT #1,SPACE$(LEN(HEX$(valsum,lsum
%)));:LOCATE #1,posxd%,posyd%:GOTO 2690
2720 '                                                  >YD
2730 ' Verification de la somme (si besoin)             >YE
2740 ' ------------------------------------             >YF
2750 '                                                  >YG
2760 IF valsum=sum THEN RETURN                          >AX
2770 PRINT #2,CHR$(24);" Erreur dans les datas. Appuyer >QR
 sur <R> pour recommencer ou <C> pour corriger. ";CHR$(
24);:correct%=0
2780 inpval$="":WHILE inpval$="":inpval$=UPPER$(INKEY$) >KH
:WEND
2790 IF inpval$="R" THEN CLS #2:LOCATE #1,posxl%,posyl% >GX
:PRINT #1,SPACE$(80);:LOCATE #1,posxl%,posyl%:sum=savsu
m:GOTO 2520
2800 IF inpval$="C" THEN correct%=1:LOCATE #1,posxl%,po >MK
syl%:GOTO 2520 ELSE PRINT CHR$(7);:GOTO 2770
2810 '                                                  >YD
2820 ' Sous-programme d'entree O (oui) / N (non)        >YE
2830 ' ----------------------------------------         >YF
2840 '                                                  >YG
2850 PRINT #2,CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);            >LU
2860 inpval$=UPPER$(INKEY$):IF inpval$="" THEN 2860     >WK
2870 IF inpval$<>"O" AND inpval$<>"N" THEN PRINT CHR$(7 >NZ
);:GOTO 2860
2880 PRINT #2,inpval$;CHR$(24);" ";CHR$(24);CHR$(8);    >WR
2890 RETURN                                             >GC
2900 '                                                  >YD
2910 ' Sous-programme d'entree de caracteres hexadecima >YE
ux et de controle
2920 ' ------------------------------------------------- >YF
--------------
2930 '                                                  >YG
2940 valinp$=""                                         >CF
2950 inpval$=""                                         >CG
2960 WHILE inpval$<>CHR$(13)                            >XH
2970 IF correct%=0 THEN PRINT #ca%,CHR$(24);" ";CHR$(24 >BB
);
2980 IF correct%=1 AND inpsum%=0 THEN PRINT #ca%,CHR$(2 >UY
4);",";CHR$(24);
2990 IF correct%=1 AND inpsum%=1 THEN PRINT #ca%,CHR$(2 >UM
4);" ";CHR$(24);
3000 inpval$=UPPER$(INKEY$):IF inpval$="" THEN 3000     >WG
3010 IF ASC(inpval$)=0 THEN 3000      ' Touche BREAK    >ZA
3020 IF inpval$=CHR$(13) THEN 3100    ' Touche RETURN   >AP
3030 IF inpval$<>CHR$(127) THEN 3070 ' Touche DEL       >CC
3040 IF LEN(valinp$)=0 THEN PRINT CHR$(7);:inpval$="":G >KH
OTO 3000
3050 valinp$=MID$(valinp$,1,LEN(valinp$)-1)             >NJ
3060 PRINT #ca%,CHR$(8);CHR$(8);"  ";CHR$(8);CHR$(8);:i >ZA
npval$="":GOTO 2970
3070 IF LEN(valinp$)=leninp% THEN PRINT CHR$(7);:inpval >UF
$="":GOTO 3000
3080 IF (inpval$>="0" AND inpval$<="9") OR (inpval$>="A >AE
" AND inpval$<="F") THEN PRINT #ca%,CHR$(8);" ";CHR$(8)
;inpval$; ELSE PRINT CHR$(7);:GOTO 3000
3090 valinp$=valinp$+inpval$                            >YZ
3100 IF LEN(valinp$)=0 THEN PRINT CHR$(7);:inpval$="":G >KE
OTO 3000
3110 WEND                                               >HK
3120 PRINT #ca%,CHR$(8);" ";CHR$(8);                    >DE
3130 RETURN                                             >FA
3140 '                                                  >YA
3150 ' Sous-programme de traitement du BREAK            >YB
3160 ' ------------------------------------             >YC
3170 '                                                  >YD
3180 CLOSEOUT:WINDOW 1,80,1,25:LOCATE 1,25:PRINT SPACE$ >LF
(80);:LOCATE 1,24:GOTO 3260
3190 '                                                  >YF
3200 ' Sous-programme de traitement des erreurs         >XH
3210 ' ----------------------------------------         >XJ
3220 '                                                  >XK
3230 CLOSEOUT:WINDOW 1,80,1,25:CLS                      >DW
3240 PRINT "Erreur #";ERR;"a la ligne #";ERL            >UB
3250 RESUME 3260                                        >GK
3260 END                                                >YK
```

EMPIRE

C. LE MOULLEC

Valable pour CPC
464 – 6128

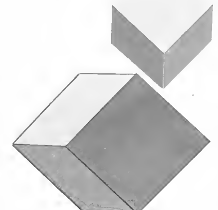


Si vous aimez Tetro (voir ce numéro) vous avez de grandes chances d'apprécier EMPIRE. Les figures à assembler sont ici de simples cubes.

Mais l'action se déroule en 3D et risque de changer certaines habitudes. Le mode d'emploi est inclus dans le jeu.

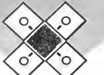
Chargement :

Le premier fichier est le programme EMPIRE. Ensuite, EMPIDATA doit être lancé afin d'obtenir EMPIBIN. C'est en faisant alors RUN "EMPIRE" que le jeu commence.



```
10 REM  :::::::::::::::::::::::         >YQ
20 REM  :                      :        >EA
30 REM  :  CLAUDE LE MOULLEC   :        >WG
40 REM  :                      :        >EC
50 REM  :    83 RUE J CURIE    :        >RC
60 REM  :                      :        >EE
70 REM  :    22420 PLOUARET    :        >TX
80 REM  :                      :        >EG
90 REM  :   TEL  96 38 94 24   :        >PZ
100 REM :                      :        >KD
110 REM :::::::::::::::::::::::         >YA
120 SYMBOL AFTER 230                    >PQ
130 SYMBOL 231,0,138,142,138,138,13 >HK
8,234,0
140 SYMBOL 232,0,224,128,128,128,12 >HH
8,224,0
150 SYMBOL 233,0,238,138,138,234,42 >GB
,238,0
160 SYMBOL 234,0,238,132,132,196,13 >HE
2,132,0
170 SYMBOL 235,0,174,170,170,174,23 >HL
4,170,0
180 SYMBOL 236,0,238,168,232,204,16 >HA
8,174,0
190 MEMORY &7FFF                        >LF
200 LOAD "EMPIBIN",&9C10                >TJ
210 GOSUB 3070:REM PRESENTATION/EXP >RT
LICATIONS
220 REM :::::::::::::::::::::::         >YC
230 REM :                      :        >KH
240 REM :  VARIABLES DE BASE   :        >WR
250 REM :                      :        >KK
260 REM :::::::::::::::::::::::         >YG
270 DEFINT a-z:MODE 1                   >PZ
280 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2, >LX
2:INK 3,19
290 DEF FN po(x,y)=&D000+(y-1)*80+( >GC
x-1)*2
300 DIM sp(15):FOR h=0 TO 11:sp(h+1 >XL
)=&9C10+(h*84):NEXT
310 TR$=CHR$(22)+CHR$(1):NR$=CHR$(2 >MA
2)+CHR$(0)
320 DIM je(17,17):dp1=INT(RND*4)+1  >BD

330 temps=360:tp=temps:WINDOW #1,9, >MA
32,1,23
340 ENV 1,15,-1,1:ENT 2,200,20,5    >XD
350 DATA 10,11,12,13,14,26,27,28,29 >LN
,30,30,29,28,27,26,14,13,12,11,10
360 DATA 5,4,3,2,1,1,2,3,4,5,17,18, >ZD
19,20,21,21,20,19,18,17
370 DATA 1,2,3,4,5,5,4,3,2,1,5,4,3, >MK
2,1,1,2,3,4,5
380 DIM px(20):RESTORE 350:FOR h=1  >FY
TO 20:READ a:px(h)=a:NEXT
390 DIM py(20):RESTORE 360:FOR h=1  >FC
TO 20:READ a:py(h)=a:NEXT
400 DIM nv(20):RESTORE 370:FOR h=1  >FJ
TO 20:READ a:nv(h)=a:NEXT
410 REM :::::::::::::::::::::::         >YD
420 REM :                      :        >KJ
430 REM :     DESSIN DECOR     :        >TO
```

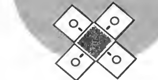


```
440 REM :                      :    >LA
450 REM :::::::::::::::::::::::      >YH
460 GOSUB 470:GOTO 570               >QU
470 PLOT 176,208,2:DRAW 320,352:DRA >PF
W 464,208:DRAW 320,64:DRAW 176,208
480 PLOT 224,384,3:DRAW 320,288:DRA >JQ
W 416,384:PLOT 496,304:DRAW 400,208
:DRAW 496,112
490 PLOT 224,32:DRAW 320,128:DRAW 4 >CC
16,32:PLOT 144,112:DRAW 240,208:DRA
W 144,304
500 zl=0:FOR gl=0 TO 3:ORIGIN 160+z >FU
l,96-zl:GOSUB 510:zl=zl+16:NEXT gl:
GOTO 530
510 xl=0:FOR hl=0 TO 272 STEP 16:al >UU
=TEST(hl,xl):IF al=0 THEN PLOT hl,x
l
520 xl=xl+16:NEXT hl:RETURN          >YF
530 zl=0:FOR gl=0 TO 3:ORIGIN 160+z >VQ
l,320+zl:GOSUB 550:zl=zl+16:NEXT gl

540 ORIGIN 0,0:RETURN                >RD
550 xl=0:FOR hl=0 TO 272 STEP 16:al >UY
=TEST(hl,xl):IF al=0 THEN PLOT hl,x
l
560 xl=xl-16:NEXT hl:RETURN          >YM
570 X=1:Y=20:A$="SCOR":GOSUB 660     >AG
580 X=33:Y=20:A$="HIGH":GOSUB 660    >BR
590 X=1:Y=1:A$="TIME":GOSUB 660      >ZX
600 X=1:Y=6:A$="LINE":GOSUB 660      >ZL
610 X=33:A$="NEXT":Y=6:GOSUB 660:Y= >GK
3:GOSUB 660:Y=1:GOSUB 660
620 PRINT TR$:FOR H=3 TO 8:PEN 2:LO >DD
CATE X,H:PRINT CHR$(143):LOCATE X+7
,H:PRINT CHR$(143):NEXT
630 FOR H=3 TO 8:PEN 3:LOCATE X,H:P >WF
RINT CHR$(207):LOCATE X+7,H:PRINT C
HR$(207):NEXT:LOCATE 1,1:PRINT NR$
640 WINDOW #2,34,39,3,8:CLS #2:CALL >YR
 &A00E,&C186,sp(dp1)
650 GOTO 730                         >ZH
660 PEN 2:FOR H=X TO X+7:LOCATE H,Y >VE
+1:PRINT CHR$(143):LOCATE H,Y+3:PRI
NT CHR$(143):NEXT
670 LOCATE X,Y+2:PRINT CHR$(143):LO >KD
CATE X+7,Y+2:PRINT CHR$(143)
680 PEN 1:LOCATE X+1,Y:PRINT CHR$(2 >WN
14)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+C
HR$(143)+CHR$(215)
690 PEN 0:LOCATE X+2,Y:PRINT TR$;A$ >RL
:PEN 3:LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(223)
:LOCATE X+7,Y+1:PRINT CHR$(222)
700 LOCATE X,Y+2:PRINT CHR$(207):LO >KZ
CATE X+7,Y+2:PRINT CHR$(207)
710 LOCATE X,Y+3:PRINT CHR$(220):LO >KT
CATE X+7,T+3:PRINT CHR$(221)
720 LOCATE 1,1:PRINT NR$:RETURN      >AR
730 PEN 3:sc=0:GOSUB 2690:li=0:GOSU >WC
B 2730:GOSUB 2760
740 GOSUB 2240:GOSUB 2200:pas=0:IF  >TP
fin=1 THEN 2890
750 REM :::::::::::::::::::::::      >ZC
760 REM :                      :     >LF
770 REM : ROUTINE  PRINCIPALE :      >ZC
780 REM :                      :     >LH
790 REM :::::::::::::::::::::::      >ZG
800 zd=INT(RND*20)+1:x=px(zd):y=py( >YW
zd):niv=nv(zd):
810 dp=dp1:dp1=INT(RND*4)+1:CLS #2: >EC
CALL &A00E,&C186,sp(dp1)
820 CALL &A00E,FN po(x,y),sp(dp):tp >LB
=temps
830 GOTO 2800                        >FJ
840 IF INKEY(1)*INKEY(75)=0 THEN pa >VL
s=pas+1:GOTO 900
850 IF INKEY(8)*INKEY(74)=0 THEN pa >VA
s=pas+1:GOTO 960
860 IF INKEY(9)*INKEY(76)=0 THEN 10 >DN
60
870 GOTO 830                         >AC
880 WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR t=1 T >AY
O 100:NEXT t:GOTO 830
890 REM ::: SENS AIGUILLES MONTRE : >EZ
::
900 SOUND 1,100.2,5:IF pas>5 THEN 1 >DT
060
910 CALL &A00E.FN po(x,y).sp(dp)    >ZA
920 zd=zd+1:IF zd=21 THEN zd=1      >YP
930 x=px(zd):y=py(zd):niv=nv(zd):CA >KW
LL &A00E,FN po(x,y),sp(dp)
940 GOTO 880                         >AF
950 REM ::: SENS CONTRAIRE AIGUILLE >JN
S :::
960 SOUND 1,100,2,5:IF pas>5 THEN 1 >DZ
060
970 CALL &A00E,FN po(x,y),sp(dp)    >ZG
980 zd=zd-1:IF zd=0 THEN zd=20      >YY
990 x=px(zd):y=py(zd):niv=nv(zd):CA >KC
LL &A00E,FN po(x,y),sp(dp)
1000 GOTO 880                        >FC
1010 REM :::::::::::::::::::::::     >ZB
1020 REM :                      :    >RC
1030 REM :   CHUTE DES CUBES    :    >VH
1040 REM :                      :    >RE
1050 REM :::::::::::::::::::::::     >ZF
1060 SOUND 1,200,50,7,0,2            >RB
1070 IF zd<6 THEN ss=1:GOTO 1110     >ZT
1080 IF zd<11 THEN ss=2:GOTO 1110    >ZA
1090 IF zd<16 THEN ss=3:GOTO 1110    >ZH
1100 ss=4                            >FD
1110 ON ss GOTO 1130,1190,1250,1310 >AE
1120 REM ::: CHUTE SENS 1 :::        >VE
1130 st=13:FOR h=13 TO 1 STEP -1:IF >FD
 je(6+niv,h)<>0 THEN st=h-1
1140 NEXT                            >KH
1150 FOR h=1 TO st-1:CALL &A00E,FN  >RL
po(x,y),sp(dp)
1160 x=x+1:y=y+1:CALL &A00E,FN po(x >WM
,y),sp(dp):NEXT
1170 ax=6+niv:by=st:GOSUB 1540:je(a >MF
x,by)=dp:GOSUB 1690:GOTO 740
1180 REM ::: CHUTE SENS 2 :::        >VM
1190 st=5:FOR h=5 TO 17:IF je(h,12- >XZ
niv)<>0 THEN st=h+1
1200 NEXT                            >KE
1210 FOR h=17 TO st+1 STEP -1:CALL  >BL
&A00E,FN po(x,y),sp(dp)
1220 x=x-1:y=y+1:CALL &A00E,FN po(x >WL
,y),sp(dp):NEXT
1230 ax=st:by=12-niv:GOSUB 1540:je( >NL
ax,by)=dp:GOSUB 1690:GOTO 740
1240 REM ::: CHUTE SENS 2 :::        >VJ
1250 st=5:FOR h=5 TO 17:IF je(6+niv >WX
,h)<>0 THEN st=h+1
1260 NEXT                            >LA
1270 FOR h=17 TO st+1 STEP -1:CALL  >BT
&A00E,FN po(x,y),sp(dp)
1280 x=x-1:y=y-1:CALL &A00E,FN po(x >WV
,y),sp(dp):NEXT
1290 ax=6+niv:by=st:GOSUB 1540::je( >NF
ax,by)=dp:GOSUB 1690:GOTO 740
1300 REM ::: CHUTE SENS 4 :::        >VH
1310 st=13:FOR h=13 TO 1 STEP -1:IF >GM
 je(h,12-niv)<>0 THEN st=h-1
1320 NEXT                            >KH
1330 FOR h=1 TO st-1:CALL &A00E,FN  >RL
po(x,y),sp(dp)
1340 x=x+1:y=y-1:CALL &A00E,FN po(x >WP
,y),sp(dp):NEXT
1350 ax=st:by=12-niv:GOSUB 1540:je( >NP
ax,by)=dp:GOSUB 1690:GOTO 740
1360 REM :::::::::::::::::::::::     >ZK
1370 REM :                      :    >TA
1380 REM :   EFFACER UN CUBE    :    >VL
1390 REM :                      :    >TC
1400 REM :::::::::::::::::::::::     >ZE
1410 CALL &A00E,FN po(x,y),sp(dp+4) >CH
1420 IF je(ax-1,by)=0 AND je(ax-1,b >WZ
y+1)=0 THEN CALL &A00E,FN po(x,y),s
p(9)
1430 IF je(ax-1,by)=0 AND je(ax-1,b >ZV
y+1)<>0 THEN CALL &A00E,FN po(x,y),
sp(11)
1440 IF je(ax,by+1)=0 AND je(ax-1,b >XQ
y+1)=0 THEN CALL &A00E,FN po(x,y),s
p(10)
1450 IF je(ax,by+1)=0 AND je(ax-1,b >ZW
y+1)<>0 THEN CALL &A00E,FN po(x,y),
sp(12)
1460 IF je(ax,by-1)=0 AND je(ax+1,b >AW
y-1)<>0 THEN CALL &A038,FN po(x,y-2
```

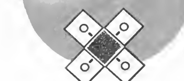


```
),sp(9)
1470 IF je(ax+1,by)=0 AND je(ax+1,b >BP
y-1)<>0 THEN CALL &A038,FN po(x,y-2
),sp(10)
1480 RETURN                         >FG
1490 REM ::::::::::::::::::::::     >ZP
1500 REM :                    :     >RF
1510 REM :  AFFICHER UN  CUBE  :    >WY
1520 REM :                    :     >RH
1530 REM ::::::::::::::::::::::     >ZJ
1540 CALL &A00E,FN po(x,y),sp(dp)   >AB
1550 CALL &A038,FN po(x,y),sp(dp+4) >CC
1560 IF JE(AX-1,BY)<>0 AND JE(AX-1, >XF
BY+1)<>0 AND JE(AX,BY+1)<>0 THEN RE
TURN
1570 IF JE(AX-1,BY)=0 AND JE(AX-1,B >AR
Y+1)=0 AND JE(AX,BY+1)=0 THEN GOSUB
 1640:GOSUB 1650:RETURN
1580 IF JE(AX-1,BY)=0 AND JE(AX-1,B >VW
Y+1)<>0 AND JE(AX,BY+1)=0 THEN GOSU
B 1640:GOSUB 1650:GOSUB 1670:RETURN
1590 IF JE(AX-1,BY)<>0 AND JE(AX-1, >WM
BY+1)<>0 AND JE(AX,BY+1)=0 THEN GOS
UB 1650:GOSUB 1660:GOSUB 1670:RETUR
N
1600 IF JE(AX-1,BY)=0 AND JE(AX-1,B >WJ
Y+1)<>0 AND JE(AX,BY+1)<>0 THEN GOS
UB 1640:GOSUB 1670:GOSUB 1680:RETUR
N
1610 IF JE(AX-1,BY)<>0 AND JE(AX-1, >KT
BY+1)=0 AND JE(AX,BY+1)=0 THEN GOSU
B 1650:RETURN
1620 IF JE(AX-1,BY)=0 AND JE(AX-1,B >KX
Y+1)=0 AND JE(AX,BY+1)<>0 THEN GOSU
B 1640:RETURN
1630 RETURN:REM un os ? tel 96 38 9 >CK
4 24
1640 CALL &A038,FN po(x,y),sp(9):RE >HE
TURN
1650 CALL &A038,FN po(x,y),sp(10):R >JJ
ETURN
1660 A=JE(AX-1,BY):CALL &A038,FN po >FM
(x-1,y+1),sp(a+4):RETURN
1670 A=JE(AX-1,BY+1):CALL &A038,FN  >FH
po(x,Y+2),sp(a+4):RETURN
1680 A=JE(AX,BY+1):CALL &A038,FN po >FK
(x+1,y+1),sp(a+4):RETURN
1690 ON ss GOTO 1760,1860,1960,2060 >AV
1700 REM ::::::::::::::::::::::     >ZH
1710 REM :                    :     >RJ
1720 REM :  DECALAGE DES CUBES :    >YA
1730 REM :                    :     >TA
1740 REM ::::::::::::::::::::::     >ZM
1750 REM ::: DECALAGE SENS 1 :::    >YT
1760 IF by<>4 THEN RETURN           >UU
1770 pla=0:FOR h=13 TO 5 STEP -1:IF >ZZ
 je(AX,H)=0 THEN pla=h
1780 NEXT:IF pla=0 THEN RETURN      >ZZ
1790 x1=ax:y1=by:FOR h=4 TO pla:IF  >YY
je(AX,H)=0 THEN 1810
1800 x=(AX+H)+2:y=(11+H)-AX:dp=je(A >BZ
X,H):BY=H:GOSUB 1410
1810 NEXT:FOR h=pla TO st+1 STEP -1 >GL
:je(AX,H)=je(AX,H-1):NEXT
1820 je(x1,y1)=0:FOR h=4 TO pla:IF  >XH
je(AX,H)=0 THEN 1840
1830 x=(AX+H)+2:y=(11+H)-AX:dp=je(A >BH
X,H):BY=H:GOSUB 1550
1840 NEXT:RETURN                    >MB
1850 REM ::: DECALAGE SENS 2 :::    >YV
1860 IF ax<>14 THEN RETURN          >VN
1870 pla=0:FOR h=5 TO 13:IF je(h,by >QZ
)=0 THEN pla=h
1880 NEXT:IF pla=0 THEN RETURN      >ZA
1890 x1=ax:y1=by:FOR h=14 TO PLA ST >HB
EP -1:IF je(h,by)=0 THEN 1910
1900 x=(h+by)+2:y=(11+by)-h:dp=je(h >BE
,by):ax=h:GOSUB 1410
1910 NEXT:FOR h=pla TO st+1:je(h,by >YN
)=je(h+1,by):NEXT
1920 je(x1,y1)=0:FOR h=14 TO PLA ST >GL
EP -1:IF je(h,by)=0 THEN 1940
1930 x=(h+by)+2:y=(11+by)-h:dp=je(h >BN
,by):ax=h:GOSUB 1550
1940 NEXT:RETURN                    >MC
1950 REM ::: DECALAGE SENS 3 :::    >YX
1960 IF by<>14 THEN RETURN          >VR
1970 pla=0:FOR h=5 TO 13:IF je(AX,H >QY
)=0 THEN pla=h
1980 NEXT:IF pla=0 THEN RETURN      >ZB
1990 x1=ax:y1=by:FOR h=14 TO PLA ST >HR
EP -1:IF je(AX,H)=0 THEN 2010
2000 x=(AX+H)+2:y=(11+H)-AX:dp=je(A >BR
X,H):BY=h:GOSUB 1410
2010 NEXT:FOR h=pla TO st+1:je(AX,H >YA
)=je(AX,H+1):NEXT
2020 je(x1,y1)=0:FOR h=14 TO PLA ST >GR
EP -1:IF je(AX,H)=0 THEN 2040
2030 x=(AX+H)+2:y=(11+H)-AX:dp=je(A >BA
X,H):BY=h:GOSUB 1550
2040 NEXT:RETURN                    >MU
2050 REM ::: OECALAGE SENS 4 :::    >YP
2060 IF ax<>4 THEN RETURN           >UK
2070 pla=0:FOR h=13 TO 5 STEP -1:IF >ZV
 je(h,by)=0 THEN pla=h
2080 NEXT:IF pla=0 THEN RETURN      >ZT
2090 x1=ax:y1=by:FOR h=4 TO pla:IF  >YM
je(h,by)=0 THEN 2110
2100 x=(h+by)+2:y=(11+by)-h:dp=je(h >BX
,by):ax=h:GOSUB 1410
2110 NEXT:FOR h=pla TO st+1 STEP -1 >GJ
:je(h,by)=je(h-1,by):NEXT
2120 je(x1,y1)=0:FOR h=4 TO pla:IF  >XX
je(h,by)=0 THEN 2140
2130 x=(h+by)+2:y=(11+by)-h:dp=je(h >BF
,by):ax=h:GOSUB 1550
2140 NEXT:RETURN                    >MV
2150 REM ::::::::::::::::::::::     >ZH
2160 REM :                    :     >RJ
2170 REM :  TEST LIGNE/SORTIE  :    >YU
2180 REM :                    :     >TA
2190 REM ::::::::::::::::::::::     >ZM
2200 fin=0:FOR h=7 TO 11            >RD
2210 IF je(h,4)<>0 OR je(h,14)<>0 O >RD
R je(4,h)<>0 OR je(14,h)<>0 THEN fi
n=1
2220 NEXT:RETURN                    >MU
2230 REM ::: LIGNE COMPLETE ? :::   >ZU
2240 FOR g=5 TO 13:FOR h=5 TO 9:IF  >UL
je(h,g)=0 THEN 2270
2250 com=1:FOR z=h TO h+4:IF je(z,g >UE
)<>je(h,g) THEN com=0 ELSE lx=h:ly=
g
2260 NEXT z:IF com=1 THEN GOSUB 237 >PQ
0:GOSUB 2480
2270 NEXT h,g                       >KF
2280 FOR h=5 TO 13:FOR g=5 TO 9:IF  >UK
je(h,g)=0 THEN 2310
2290 com=1:FOR z=g TO g+4:IF je(h,z >UH
)<>je(h,g) THEN com=0 ELSE lx=h:ly=
g
2300 NEXT z:IF com=1 THEN GOSUB 258 >PN
0:GOSUB 2480
2310 NEXT g,h:RETURN                >QQ
2320 REM ::::::::::::::::::::::     >ZG
2330 REM :                    :     >RH
2340 REM : EFF LIGNE HORIZONT  :    >YV
2350 REM :                    :     >RK
2360 REM ::::::::::::::::::::::     >ZL
2370 by=ly:FOR ax=lx TO lx+4        >XR
2380 x=(ax+by)+2:y=(11+by)-ax:dp=je >MD
(ax,by)
2390 je(ax,by)=0:CALL &A00E,FN po(x >QK
,y),sp(dp+4)
2400 IF je(ax,by+1)=0 THEN CALL &A0 >YT
0E,FN po(x,y),sp(10)
2410 NEXT:IF je(lx-1,by)<>0 THEN RE >HJ
TURN
2420 x=(lx+by)+2:y=(11+by)-lx:CALL  >NY
&A00E,FN po(x,y),sp(9):RETURN
2430 REM ::::::::::::::::::::::     >ZJ
2440 REM :                    :     >RK
2450 REM :    REMISE A JOUR    :    >TV
2460 REM :                    :     >TB
2470 REM ::::::::::::::::::::::     >ZN
2480 sc=sc+85:GOSUB 2690:li=li+1:GO >MH
SUB 2730
2490 temps=temps-10:IF temps<60 THE >QD
N temps=60
2500 GOSUB 470:FOR BY=5 TO 13:FOR A >NK
X=5 TO 13:IF JE(AX,BY)=0 THEN 2520
```

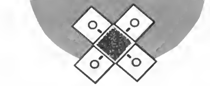


```
2510 z=(AX+BY)+2:y=(11+BY)-AX:dp=je >ZZ
(AX,BY):GOSUB 1550
2520 NEXT AX,BY:RETURN                >TC
2530 REM ::::::::::::::::::::::::     >AA
2540 REM :                      :     >TB
2550 REM :  EFF LIGNE VERTICALE :     >ZD
2560 REM :                      :     >TD
2570 REM ::::::::::::::::::::::::     >AE
2580 az=lz:FOR by=ly TO ly+4          >XW
2590 z=(az+by)+2:y=(11+by)-ax:dp=je >MG
(az,by)
2600 je(az,by)=0:CALL &A00E,FN po(z >QD
,y),sp(dp+4)
2610 IF je(az-1,by)=0 THEN CALL &A0 >XD
0E,FN po(z,y),sp(9)
2620 NEXT:IF je(az,ly+5)<>0 THEN RE >HN
TURN
2630 z=(az+ly+4)+2:y=(11+ly+4)-az:C >UL
ALL &A00E,FN po(z,y),sp(10):RETURN
2640 REM ::::::::::::::::::::::::     >AC
2650 REM :                      :     >TO

2660 REM :  SCORE,TEMPS,ETC..   :     >YJ
2670 REM :                      :     >TF
2680 REM ::::::::::::::::::::::::     >AG
2690 PEN 3:LOCATE 2,22:PRINT nr$;"0 >FZ
00000":IF sc=0 THEN RETURN
2700 IF sc<100 THEN LOCATE 6,22:PRI >FH
NT nr$;"  ":LOCATE 5,22:PRINT tr$;s
c:RETURN
2710 IF sc<1000 THEN LOCATE 5,22:PR >HQ
INT nr$;"  ":LOCATE 4,22:PRINT tr$
;sc:RETURN
2720 IF sc<10000 THEN LOCATE 4,22:P >KC
RINT nr$;"   ":LOCATE 3,22:PRINT t
r$;sc:RETURN
2730 PEN 3:LOCATE 2,8:PRINT nr$;".. >EH
00..":IF li=0 THEN RETURN
2740 IF li<10 THEN LOCATE 5,8:PRINT >AZ
 nr$;" ":LOCATE 4,8:PRINT tr$:li:RE
TURN
2750 LOCATE 4,8:PRINT nr$;"  ":LOCA >JN
TE 3,8:PRINT tr$;li:RETURN
2760 PEN 3:LOCATE 34,22:PRINT nr$;" >JG
000000":IF rec=0 THEN RETURN
2770 IF rec<100 THEN LOCATE 38,22:P >LZ
RINT nr$;"  ":LOCATE 37,22:PRINT tr
.$;rec:RETURN
2780 IF rec<1000 THEN LOCATE 37,22: >PG
PRINT nr$;"   ":LOCATE 36,22:PRINT
tr$;rec:RETURN
2790 IF rec<10000 THEN LOCATE 36,22 >RC
:PRINT nr$;"    ":LOCATE 35,22:PRIN
T tr$;rec:RETURN
2800 tp=tp-1                          >GJ
2810 PEN 3:LOCATE 3,3:PRINT nr$;tp    >CM
2820 IF tp>0 THEN 840                 >NY
2830 ENT 4,20,3,5:SOUND 4,20,100,15 >QD
,0,4:GOTO 1070
2840 REM ::::::::::::::::::::::::     >AE
2850 REM :                      :     >TF
2860 REM :    FIN DE PARTIE     :     >TC
2870 REM :                      :     >TH
2880 REM ::::::::::::::::::::::::     >AJ
2890 FIN=0:FOR t=1 TO 200:SOUND 1,t >PD
,1,14:NEXT t
2900 FOR g=1 TO 17:FOR h=1 TO 17      >XC
2910 IF je(h,g)=0 THEN 2930           >UA
2920 sc=sc+10:SOUNO 1,0,15,15,1,,15 >NR
:GOSUB 2690
2930 NEXT h,g:PEN 1:PAPER #1,0:ERAS >WZ
E JE:DIM JE(17,17)
2940 IF rec<sc THEN rec=sc:GOSUB 27 >EN
60
2950 FOR h=1 TO 25:LOCATE #1,24,23: >AG
PRINT #1,CHR$(10):NEXT
2960 PEN 3:LOCATE 16,10:PRINT "UNE  >TP
AUTRE?":LOCATE 18,12:PRINT "(O/N)"
2970 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2970     >ZY
2980 A$=UPPER$(A$):IF A$="N" THEN E >DE
ND
2990 IF A$="O" THEN 3000 ELSE 2970    >YR
3000 FOR h=1 TO 25:LOCATE #1,24,23: >AT
PRINT #1,CHR$(10):NEXT
3010 CLS #2:GOSUB 470:DP1=INT(RND*4 >MZ
)+1:DP=DP1:TEMPS=360:GOTO 730
3020 REM ::::::::::::::::::::::::     >ZE
3030 REM :                      :     >RF
3040 REM :     PRESENTATION     :     >UU
3050 REM :                      :     >RH
3060 REM ::::::::::::::::::::::::     >ZJ
3070 CALL &BBFF:MODE 1:BORDER 0:INK >HR
 0,0:INK 1,6:INK 2,2:INK 3,19
3080 PEN 3:LOCATE 11,8:PRINT STRING >PZ
$(21,"*"):LOCATE 11,15:PRINT STRING
$(21,"*"):FOR h=9 TO 14:LOCATE 11,h
:PRINT "*":LOCATE 31,h:PRINT"*":NEX
T
3090 PEN 2:LOCATE 13,10:PRINT"1 -"; >LP
:PEN 1:PRINT" EXPLICATIONS"
3100 PEN 2:LOCATE 13,13:PRINT"2 -"; >BQ
:PEN 1:PRINT" ACTION"
3110 A$=INKEY$:IF a$="" THEN 3110     >YD
3120 PRINT CHR$(7):IF A$="1" THEN 3 >DM
140
3130 IF A$="2" THEN mu=REMAIN(2):RE >RB
TURN ELSE 3110
3140 RESTORE 3640:EVERY 20,2 GOSUB  >FP
3620
3150 LMC$=CHR$(231)+CHR$(232)+CHR$( >QU
233)+CHR$(234)+CHR$(235)+CHR$(236)
3160 tr$=CHR$(22)+CHR$(1):nr$=CHR$( >NZ
22)+CHR$(0)
3170 MODE 0:BORDER 2:INK 0,0:INK 1, >BA
26:INK 2,14:INK 3,1:INK 4,3:INK 5,2
1:INK 6,18:INK 7,9:INK 8,6:INK 9,24
:INK 10,13:INK 11,15:INK 12,17:INK
13,20:INK 14,24:INK 15,0
3180 FOR T=0 TO 810:PLOT RND*640,RN >DH
D*400+175,RND*10+1:NEXT
3190 WINDOW #1,1,20,15,25:PAPER #1, >KT
13:CLS#1
3200 PLOT 0,5,1:DRAW 639,5:PLOT 0,1 >GF
00:DRAW 639,100:PLOT 0,150:DRAW 639
,150:PLOT 0,175:DRAW 639,175
3210 PLOT 0,5:DRAW 316,175:PLOT 639 >CL
,5:DRAW 324,175:PLOT 0,75:DRAW 316,
175:PLOT 639,75:DRAW 324,175:PLOT 1
60,5:DRAW 316,175:PLOT 480,5:DRAW 3
24,175:PLOT 0,120:DRAW 318,175:PLOT
 639,120:DRAW 324,175:PLOT 0,155:DR
AW 316,175:PLOT 639,155:DRAW 324,17
5
3220 DEG:ORIGIN 300,175:FOR T=-94 T >CW
0 100 STEP 0.5:MOVE 0,0:PLOT SIN(T)
*200,COS(T)*200,14:DRAWR 20,0:DRAWR
 20,0,13:DRAWR 20,0,12:DRAWR 20,0,1
1:DRAWR 20,0,10:NEXT:ORIGIN 0,0
3230 ORIGIN 0,0                       >XK
3240 A=0:FOR T=0 TO 28:PLOT 200+A,1 >VU
10+T,15:DRAW 300+A,110+T:A=A+1.2:NE
XT
3250 FOR T=0 TO 70:PLOT 200,120+T:D >YQ
RAW 270,120+T,5:NEXT:A=0:FOR T=190
TO 202:PLOT 200+A,T:DRAW 270+A,T,8:
DRAW 270+A,120+A,7:A=A+2:NEXT
3260 A=0:FOR T=0 TO 28:PLOT 500+A,5 >TT
0+T,15:DRAW 600+A,50+T:A=A+1.2:NEXT
3270 FOR T=0 TO 70:PLOT 500,60+T:DR >VA
AW 570,60+T,2:NEXT:A=0:FOR T=130 TO
 142:PLOT 500+A,T:DRAW 570+A,T,10:D
RAW 570+A,60+A,8:A=A+2:NEXT
3280 A=0:FOR T=0 TO 28:PLOT 20+A,10 >RP
+T,15:DRAW 150+A,10+T:A=A+1.2:NEXT
3290 FOR T=0 TO 90:PLOT 20,20+T:DRA >UT
W 110,20+T,8:NEXT:A=0:FOR T=110 TO
132:PLOT 20+A,T:DRAW 110+A,T,2:DRAW
 110+A,20+A,10:A=A+1.2:NEXT
3300 PEN 0:LOCATE 7,22:PRINT tr$;"L >WF
'EMPIRE":LOCATE 13,24:PRINT "ECLATE
"
3310 PEN 11:LOCATE 2,2:PRINT lmc$:n >EE
r$
3320 WHILE INKEY$="":WEND             >UD
3330 REM ::::::::::::::::::::::::     >ZJ
3340 REM :                      :     >RK
3350 REM :     EXPLICATION      :     >TD
3360 REM :                      :     >TB
3370 REM ::::::::::::::::::::::::     >ZN
3380 CALL &BBFF:MODE 1:BORDER 0:INK >HW
 0,0:INK 1,6:INK 2,2:INK 3,19
```



```
3390 CLS:MODE 1:LOCATE 13,1:PRINT"L >BB
'EMPIRE ECLATE":PEN 2:LOCATE 13,2:P
RINT"---------------"
3400 PEN 3:LOCATE 1,4:PRINT"    L'E >TP
MPIRE ECLATE c'est un TETRIS a lapu
issance 4 et en trois dimensions."
3410 PEN 2:LOCATE 1,4:PRINT"    L'E >LB
MPIRE ECLATE":PEN 1:LOCATE 30,4:PRI
NT "TETRIS"
3420 PEN 3:LOCATE 1,7:PRINT"    Des >FA
 cubes de couleurs arrivent par 4vo
ies différentes  pour  s'arrêter  d
ansl'aire qui leur est réservée."
3430 LOCATE 1,11:PRINT"    Votre  t >KC
ache consiste à en aligner 5de la m
ème couleur pour les  voir dispa-ra
ître.Plus facile à dire qu'à faire.
"
3440 LOCATE 1,15:PRINT"    Le  dépl >GM
acement  de chaque cube  estlimité
à cinq pas et ils n'hésitent  pas à
 jouer des coudes pour se faire de
laplace."
3450 LOCATE 1,20:PRINT"    Mais au  >BH
grand jamais ils  ne devronts'èchap
per en passant la frontiere car.."
3460 LOCATE 10,23:PEN 1:PRINT"LA LI >AJ
BERTE DES PEUPLES"
3470 LOCATE 10,25:PRINT"C'EST L'EMP >TC
IRE ECLATE."
3480 WHILE INKEY$="":WEND          >VC
3490 CLS:LOCATE 15,1:PRINT"DEPLACEM >GG
ENTS":PEN 2:LOCATE 15,2:PRINT"#####
######"
3500 LOCATE 1,4:PRINT"Joystick/curs >QE
eur":PEN 1:LOCATE 1,5:PRINT"-------
---------"
3510 LOCATE 1,7:PRINT "  "+CHR$(243 >TN
)+"  =  déplacement du cube dans le
 sensdes aiguilles d'une montre."
3520 LOCATE 1,11:PRINT "  "+CHR$(24 >RG
2)+"  =  déplacement du cube dans l
e senscontraire des aiguilles d'une
montre."
3530 LOCATE 4,15:PRINT "<COPY> ou < >KQ
FIRE> =  le cube tombe"
3540 PEN 3:LOCATE 6,19:PRINT STRING >MF
$(30,"=")
3550 PEN 2:LOCATE 4,22:PRINT "<ANY  >EZ
KEY>":LOCATE 14,22:PEN 1:PRINT"=  d
epart de la partie"
3560 LOCATE 33,25:PEN 1:PRINT"<ENTE >BF
R>":WHILE INKEY$="":WEND:CLS:GOTO 3
070
3570 REM :::::::::::::::::::::::     >ZQ
3580 REM :                    :     >TF
3590 REM :  MUSIQUE MAESTRO !  :     >XQ
3600 REM :                    :     >RJ
3610 REM ::::::::::::::::::::::     >ZK
3620 DI:IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI: >RJ
RETURN ELSE READ p:IF p=-1 THEN RES
TORE 3640:GOTO 3620
3630 SOUND 1,p,28,7:SOUND 1,p,1,0:G >KY
OTO 3620
3640 DATA 239,239,253,239,239,239,2 >CM
53,239,213,239,253,284,239,239,253,
239,239,239,253,239,284,319,379,358
,319,319,319,319,319,358,379,426,37
9,358,319
3650 DATA 284,319,319,358,319,319,3 >CH
19,284,253,284,319,358,379,426,379,
426,478,478,426,379,358,426,319,213
,213,239,213,213,213,239,253,284,25
3,239,213
3660 DATA 190,213,213,239,213,213,2 >PC
13,190,179,190,213,190,179,190,179,
190,213,239,253,284,253,284,319,319
,284,253,239,284,239,-1,-1 ◆
```



EMPADATA

```
5 MEMORY &8FFF:MODE 1
7 LOCATE 1,10:PRINT " DATAS DE LA LIGNE
      CORRECTS":PEN 2
10 A=&9C10:F=&A090:L=100:WHILE A<=F:FOR
 A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+
K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A
,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S T
HEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END
ELSE L=L+5
25 LOCATE 20,10:PRINT I-5:WEND
100 DATA 00,01,08,00,00,13,8C,00,00,37,
CE,00,00,7F,EF,00,0318
105 DATA 01,FF,FF,08,13,FF,FF,8C,37,FF,
FF,CE,7F,FF,FF,EF,0E2E
110 DATA 3F,FF,FF,DE,1F,FF,FF,BC,0F,FF,
FF,78,0F,7F,EF,F0,1914
115 DATA 0F,3F,DE,F0,0F,1F,BC,F0,07,0F,
78,E0,03,0F,F0,C0,203A
120 DATA 01,0F,F0,80,00,0F,F0,00,00,07,
E0,00,00,03,C0,00,2463
125 DATA 00,01,80,00,00,11,88,00,00,23,
4C,00,00,47,2E,00,2661
130 DATA 00,8F,1F,00,11,0F,0F,88,23,0F,
0F,4C,47,0F,0F,2E,28E6
135 DATA 8F,0F,0F,1F,4F,0F,0F,3E,2F,0F,
0F,7C,1F,0F,0F,F8,2C5B
140 DATA 0F,8F,1F,F0,0F,4F,3E,F0,0F,2F,
7C,F0,07,1F,F8,E0,333C
145 DATA 03,0F,F0,C0,01,0F,F0,80,00,0F,
F0,00,00,07,E0,00,3864
150 DATA 00,03,C0,00,00,01,80,00,00,11,
88,00,00,32,C4,00,3B37
155 DATA 00,74,E2,00,00,F8,F1,00,11,F0,
F0,88,32,F0,F0,C4,43C5
160 DATA 74,F0,F0,E2,F8,F0,F0,F1,7C,F0,
F0,F2,3E,F0,F0,F4,5124
165 DATA 1F,F0,F0,F8,0F,F8,F1,F0,0F,7C,
F2,F0,0F,3E,F4,F0,5BA1
170 DATA 07,1F,F8,E0,03,0F,F0,C0,01,0F,
F0,80,00,0F,F0,00,61E0
175 DATA 00,07,E0,00,00,03,C0,00,00,01,
80,00,00,11,88,00,64A4
180 DATA 00,32,4C,00,00,65,A6,00,00,DA,
5B,00,11,A5,A5,88,6945
185 DATA 32,5A,5A,4C,65,A5,A5,A6,DA,5A,
5A,5B,6D,A5,A5,B6,7122
190 DATA 3E,5A,5A,7C,1F,A5,A5,F8,0F,DA,
5B,F0,0F,6D,B6,F0,7947
195 DATA 0F,3E,7C,F0,07,1F,F8,E0,03,0F,
F0,C0,01,0F,F0,80,8040
200 DATA 00,0F,F0,00,00,07,E0,00,00,03,
C0,00,00,01,80,00,836A
205 DATA 00,01,08,00,00,13,8C,00,00,37,
CE,00,00,7F,EF,00,8685
210 DATA 01,FF,FF,08,13,FF,FF,8C,37,FF,
FF,CE,7F,FF,FF,EF,919B
215 DATA 37,FF,FF,CE,13,FF,FF,8C,01,FF,
FF,08,00,7F,EF,00,9AAD
220 DATA 00,37,CE,00,00,13,8C,00,00,01,
08,00,00,00,00,00,9C5A
225 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,9C5A
230 DATA 00,00,00,00,00,11,88,00,00,23,
4C,00,00,47,2E,00,BDD7
235 DATA 00,8F,1F,00,11,0F,0F,88,23,0F,
0F,4C,47,0F,2E,A05C
240 DATA 8F,0F,0F,1F,47,0F,0F,2E,23,0F,
0F,4C,11,0F,0F,88,A2FF
245 DATA 00,8F,1F,00,00,47,2E,00,00,23,
4C,00,00,11,88,00,A52A
250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,A52A
255 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,11,
88,00,00,32,C4,00,A689
260 DATA 00,74,E2,00,00,F8,F1,00,11,F0,
F0,88,32,F0,F0,C4,AF47
265 DATA 74,F0,F0,E2,F8,F0,F0,F1,74,F0,
F0,E2,32,F0,F0,C4,BC52
270 DATA 11,F0,F0,88,00,F8,F1,00,00,74,
E2,00,00,32,C4,00,C300
275 DATA 00,11,88,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,C399
280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,11,88,00,C432
285 DATA 00,32,4C,00,00,65,A6,00,00,DA,
5B,00,11,A5,A5,88,CBD3
290 DATA 32,5A,5A,4C,65,A5,A5,A6,DA,5A,
5A,5B,65,A5,A5,A6,D098
295 DATA 32,5A,5A,4C,11,A5,A5,88,00,DA,
5B,00,00,65,A6,00,D5ED
300 DATA 00,32,4C,00,00,11,88,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,D704
305 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,D704
310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,D704
315 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,D704
320 DATA 08,00,00,00,0C,00,00,00,0E,00,
00,00,0F,00,00,00,D735
325 DATA 0F,08,00,00,0F,0C,00,00,07,0E,
00,00,03,0F,00,00,D78E
330 DATA 01,0F,00,00,00,0F,00,00,00,07,
00,00,00,03,00,00,D7B7
335 DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,D7B8
340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,D7B8
345 DATA 00,00,00,00,00,00,00,10,00,00,
00,30,00,00,00,70,D868
350 DATA 00,00,00,F0,00,00,10,F0,00,00,
30,F0,00,00,70,E0,DCC8
355 DATA 00,00,F0,C0,00,00,F0,80,00,00,
F0,00,00,00,E0,00,E1B8
360 DATA 00,00,C0,00,00,00,80,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,E2F8
365 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,E2F8
370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,08,00,
00,00,0C,00,00,00,E30C
375 DATA 0E,00,00,00,0F,00,00,00,0F,08,
00,00,0F,0C,00,00,E35B
380 DATA 07,0E,00,00,03,0F,00,00,01,0E,
00,00,00,0C,00,00,E39D
385 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,E39D
390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,E39D
395 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,10,00,E3AD
400 DATA 00,00,00,30,00,00,00,70,00,00,
00,F0,00,00,10,F0,E63D
405 DATA 00,00,30,F0,00,00,70,E0,00,00,
F0,C0,00,00,70,80,EB4D
410 DATA 00,00,30,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,EB7D
415 DATA 7C,C6,08,67,D0,D5,11,50,C0,1B,
D1,C9,00,00,DD,5E,F2E2
420 DATA 00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,
06,15,CD,1B,BD,F3,F95A
425 DATA C5,E5,06,04,1A,AE,77,13,23,10,
F9,E1,CD,00,A0,C1,009B
430 DATA 10,EE,FB,C9,00,00,00,00,DD,5E,
00,DD,56,01,DD,6E,0717
435 DATA 02,DD,66,03,06,15,CD,19,BD,F3,
C5,E5,06,04,1A,E6,0DC4
440 DATA 88,28,06,4F,7E,E6,77,B1,77,1A,
E6,44,28,06,4F,7E,1408
445 DATA E6,BB,B1,77,1A,E6,22,28,06,4F,
7E,E6,DD,B1,77,1A,1BF6
450 DATA E6,11,28,06,4F,7E,E6,EE,B1,77,
23,13,10,D0,E1,CD,23A8
455 DATA 00,A0,C1,10,C5,FB,C9,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,27A2
460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,27A2
700 CLS:PRINT " FICHIER LANGAGE MACHINE
 CORRECT..."
710 PRINT:PRINT:PRINT
720 PRINT "UNE TOUCHE POUR LA SAUVEGARD
E...."
730 CALL &BB18
740 SAVE "EMPIBIN",B,&9C10,&480
```



C. CAUCHOIS
et F. DUPUIS

Valable pour CPC
664 – 6128

Le monstre SKUNK a capturé la princesse VAPSY de SHADOW ISLAND et l'a enfermée dans son château. Le roi NAKYPSO a fait appel à vous pour la délivrer. Mais attention ce ne sera pas facile car il vous faudra détruire toutes les briques de chaque salle du château.

Après le chargement, l'utilisateur pourra soit sélectionner le clavier, soit le joystick, soit la redéfinition des touches ou bien regarder le tableau des scores.

THE MONSTER'S CASTLE est composé de 4 fichiers :

– TMC.BAS (Loader BASIC)
– TMC.SCR (Graphique)
– TMC.PRG (Programme)
– RECORD.DAT (Tableau des scores)

Le fichier FM.BAS crée le fichier binaire TMC.SCR.

Le fichier TABLEAU.BAS crée le fichier RECORD.DAT.

Pour démarrer faire run"TMC".

THE MONSTER'S CASTLE a une petite particularité, ce programme possède un tableau des scores permanent. C'est-à-dire que lorsque vous avez battu un score du tableau des scores, l'ordinateur vous demande votre nom (la touche DEL ne fonctionnant pas), ensuite il l'enregistre sur la disquette en créant un nouveau fichier RECORD.DAT et en effaçant le fichier RECORD.BAK.

ASTUCES :

– Pour obtenir des vies infinies, supprimer dans le fichier TMC.PRG la ligne 1340.

– Pour obtenir de l'énergie infinie, rajouter dans le fichier TMC.PRG la ligne 1235 pw=623.

– Pour voir les différents tableaux en jouant au clavier, changer dans le fichier TMC.PRG la ligne 650 en :

–650 sc=400 pour le tableau 02
–650 sc=820 pour le tableau 03
–650 sc=1280 pour le tableau 04
–650 sc=1640 pour le tableau 05
–650 sc=2120 pour le tableau 06
–650 sc=2840 pour le tableau 07
–650 sc=3200 pour le tableau 08
–650 sc=3760 pour le tableau 09
–650 sc=4240 pour le tableau 10
–650 sc=4600 pour le tableau 11
–650 sc=4990 pour le tableau 12
–650 sc=5430 pour le tableau 13
–650 sc=5960 pour le tableau 14
–650 sc=6440 pour le tableau 15

– Pour voir les différents tableaux en jouant au joystick, faire comme précédemment mais au lieu de modifier la ligne 650, ce sera la ligne 830.

PS : Pour lister le fichier TMC.PRG, faire LOAD"TMC.PRG" puis supprimer la ligne 140 car elle empêche le BREAK et le CTRL-SHIFT-ESC.

LE JEU :

THE MONSTER'S CASTLE est un casse-brique. Au début de la partie, après avoir choisi soit le clavier ou soit le joystick, vous avez 4 vies et 100 % d'énergie. Avant de lancer votre balle, vous pouvez déplacer votre batte et lorsque vous vous serez placé, vous appuierez sur le bouton de tir et la balle partira dans la direction de votre dernier déplacement.

Les différentes briques sont les suivantes :

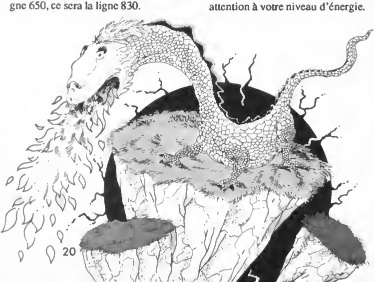
–les briques rouges et blanches qui se détruisent et qui valent 10 points

– les briques grises et blanches en forme de briques (!) qui sont indestructibles

– les briques grises et blanches qui bougent et qui sont indestructibles

– les briques grises et blanches formées de quatre triangles qui retirent 5 % au niveau d'énergie et qui sont indestructibles

Lorsque votre niveau d'énergie est à 0, inutile de vous dire que vous perdez une vie. Tout les trois tableaux vous gagnez une vie supplémentaire et tout les deux tableaux vous avez le plein d'énergie. Lorsque vous avez détruit toutes les briques du tableau, un passage se crée en haut de l'écran. Une fois passé dans ce trou, vous irez au tableau suivant. A partir du deuxième tableau, le trou en bas du tableau est rétréci par des barres de briques qui retirent 5 % au niveau d'énergie, cela pourra vous rendre service, mais attention à votre niveau d'énergie.





TMC-BAS

```
10 CLS                                  >MB
20 MODE 0                               >BD
30 INK 0,0:INK 1,7:INK 2,16:INK 3,1 >TM
:INK 4,24:INK 5,26:INK 6,12:INK 7,1
3:INK 8,3:INK 9,10:INK 10,14:BORDER
 0
40 LOAD"TMC.SCR"                        >LD
45 CLEAR INPUT                          >DH
50 READ a                               >CE
60 IF a=-1 THEN RESTORE 220:GOTO 50 >BE
70 SOUND 1,a,35,15                      >MH
80 IF INKEY$=CHR$(32) THEN 110          >XA
90 IF INKEY(76)=0 THEN 110              >TN
100 GOTO 50                             >RC
110 b=15                                >UH
120 b=b-1                               >BF
130 IF b=-1 THEN 180                    >MR
140 READ a                              >JA
150 IF a=-1 THEN RESTORE 220:GOTO 1 >DP
40
160 SOUND 1,a,35,b                      >MU
170 GOTO 120                            >YH
180 FOR c=1 TO 26                       >CC
190 LOCATE 20,25:PRINT" "               >UE
200 NEXT                                >DH
210 RUN"TMC.PRG"                        >LH
220 DATA 95,95,142,127,119,106,95,9 >GH
5,119,95,95,119,95,95,142,119,142,1
79,119,142,142,106,119,127,-1
```

FM-BAS

```
10 '                                    >LA
20 ' PRESENTATION                       >LB
30 '                                    >LC
40 CLS:MODE 0                           >MB
50 INK 0,0:INK 1,7:INK 2,16:INK 3,1 >TP
:INK 4,24:INK 5,26:INK 6,12:INK 7,1
3:INK 8,3:INK 9,10:INK 10,14:BORDER
 0
60 FOR a=0 TO 639 STEP 3::PLOT a,0, >ZT
6:DRAW a,130:NEXT:a=0
70 x=CINT(RND*639)                      >NN
80 y=CINT(RND*399)                      >NU
90 IF y<132 THEN 80                     >MG
100 PLOT x,y,5                          >VE
110 a=a+1                               >BA
120 IF a=100 THEN 140                   >NC
130 GOTO 70                             >RH
140 FOR a=169 TO 469 STEP 3:PLOT a, >YT
80,7:DRAW a,240:NEXT
150 FOR a=80 TO 290 STEP 2:PLOT 69, >XX
a,7:DRAW 169,a:NEXT
160 FOR a=80 TO 290 STEP 2:PLOT 469 >YJ
,a,7:DRAW 569,a:NEXT
170 PLOT 173,80,0:DRAW 173,240:PLOT >ZD
 465,80,0:DRAW 465,240
180 a=90:b=450                          >PO
190 DEG                                 >RG
200 MOVE 319,160                        >RC
210 PLOT 319+50*COS(a),160+50*SIN(a >EE
),8
220 DRAW 319+50*COS(b),160+50*SIN(b >CR
)
230 a=a+2:b=b-2                         >XF
240 IF a=180 AND b=360 THEN 260         >WZ
250 GOTO 200                            >YF
260 FOR a=160 TO 80 STEP -2             >TF
270 PLOT 269,a,8:DRAW 369,a:NEXT        >AX
280 FOR a=240 TO 260 STEP 2:PLOT 18 >ZU
9,a,7:DRAW 209,a:NEXT
290 FOR a=240 TO 260 STEP 2:PLOT 22 >ZU
9,a,7:DRAW 249,a:NEXT
300 FOR a=240 TO 260 STEP 2:PLOT 26 >ZU
9,a,7:DRAW 289,a:NEXT
310 FOR a=240 TO 260 STEP 2:PLOT 30 >ZJ
9,a,7:DRAW 329,a:NEXT
320 FOR a=240 TO 260 STEP 2:PLOT 34 >ZU
9,a,7:DRAW 369,a:NEXT
330 FOR a=240 TO 260 STEP 2:PLOT 38 >ZU
9,a,7:DRAW 409,a:NEXT
340 FOR a=240 TO 260 STEP 2:PLOT 42 >ZU
9,a,7:DRAW 449,a:NEXT
350 FOR a=290 TO 310 STEP 2:PLOT 69 >XP
,a,7:DRAW 89,a:NEXT
360 FOR a=290 TO 310 STEP 2:PLOT 10 >ZL
9,a,7:DRAW 129,a:NEXT
370 FOR a=290 TO 310 STEP 2:PLOT 14 >ZW
9,a,7:DRAW 169,a:NEXT
380 FOR a=290 TO 310 STEP 2:PLOT 46 >ZH
9,a,7:DRAW 489,a:NEXT
390 FOR a=290 TO 310 STEP 2:PLOT 50 >ZY
9,a,7:DRAW 529,a:NEXT
400 FOR a=290 TO 310 STEP 2:PLOT 54 >ZY
9,a,7:DRAW 569,a:NEXT
410 a=90:b=450                          >NK
420 MOVE 319,160                        >BG
430 PLOT 319+50*COS(a),160+50*SIN(a >EA
),0
440 DRAW 319+50*COS(b),160+50*SIN(b >CW
)
450 a=a+25:b=b-25                       >LR
460 IF a=165 AND b=375 THEN 480         >WT
470 GOTO 420                            >ZD
480 a=155:b=385                         >XJ
490 MOVE 319,160                        >CD
500 PLOT 319+50*COS(a),160+50*SIN(a >EY
),0
510 DRAW 319+50*COS(b),160+50*SIN(b >CU
)
520 a=a+15:b=b-15                       >LM
530 IF a=185 AND b=355 THEN 550         >WN
540 GOTO 490                            >ZJ
550 FOR a=155 TO 80 STEP -15:PLOT 2 >AE
69,a,0:DRAW 369,a:NEXT
560 FOR a=240 TO 340:PLOT 263,a,7:D >RW
RAW 379,a:NEXT
570 PLOT 259,242,0:DRAWR 10,0:DRAWR >JZ
 0,20:DRAWR 20,0:DRAWR 0,-20:DRAWR
20,0:DRAWR 0,20:DRAWR 20,0:DRAWR 0,
-20:DRAWR 20,0:DRAWR 0,20:DRAWR 20,
0:DRAWR 0,-20:DRAWR 10,0
580 FOR a=340 TO 360 STEP 2:PLOT 26 >ZU
3,a,7:DRAW 283,a:NEXT
590 FOR a=340 TO 360 STEP 2:PLOT 30 >ZX
9,a,7:DRAW 329,a:NEXT
600 FOR a=340 TO 360 STEP 2:PLOT 35 >ZZ
9,a,7:DRAW 379,a:NEXT
610 PLOT 99,250,0:DRAW 99,210:PLOT  >WQ
103,250:DRAW 103,210:PLOT 139,170:D
RAW 139,130:PLOT 143,170:DRAW 143,1
30
620 PLOT 499,250,0:DRAW 499,210:PLO >ZB
T 503,250:DRAW 503,210:PLOT 539,170
:DRAW 539,130:PLOT 543,170:DRAW 543
,130
630 a=90:b=450                          >PD
640 MOVE 296,320:PLOT 296+5*COS(a), >AE
320+5*SIN(a),0:DRAW 296+5*COS(b),32
0+5*SIN(b):a=a+2:b=b-2
650 IF a=180 AND b=360 THEN 670         >WK
660 GOTO 640                            >ZJ
670 FOR a=320 TO 290 STEP -2:PLOT 2 >AC
91,a,0:DRAW 301,a:NEXT
680 a=90:b=450                          >PJ
690 MOVE 344,320:PLOT 344+5*COS(a), >AQ
320+5*SIN(a),0:DRAW 344+5*COS(b),32
0+5*SIN(b):a=a+2:b=b-2
700 IF a=180 AND b=360 THEN 720         >WB
710 GOTO 690                            >ZK
720 FOR a=320 TO 290 STEP -2:PLOT 3 >AP
39,a,0:DRAW 349,a:NEXT
730 GOSUB 1920                          >QD
740 trt1$=CHR$(169)+CHR$(171)+CHR$( >EL
173)+CHR$(32)+CHR$(175)+CHR$(177)+C
HR$(179)+CHR$(181)+CHR$(169)+CHR$(1
73)+CHR$(183)+CHR$(185)+CHR$(181)+C
```



```
HR$(32)+CHR$(186)+CHR$(188)+CHR$(18
1)+CHR$(169)+CHR$(190)+CHR$(173)
750 trt2$=CHR$(170)+CHR$(172)+CHR$( >BG
174)+CHR$(32)+CHR$(176)+CHR$(178)+C
HR$(180)+CHR$(182)+CHR$(170)+CHR$(1
74)+CHR$(184)+CHR$(32)+CHR$(182)+CH
R$(32)+CHR$(187)+CHR$(189)+CHR$(182
)+CHR$(170)+CHR$(191)+CHR$(174)
760 PEN 10:PAPER 0:LOCATE 1,1:PRINT >JU
 trt1$
770 LOCATE 1,2:PRINT trt2$          >VB
780 PLOT 571,62,1:DRAW 575,62,1:DRA >CM
W 583,62,2:DRAW 587,62,1
790 PLOT 571,60,1:DRAW 575,60,1:DRA >CE
W 583,60,2:DRAW 587,60,1
800 PLOT 567,58,3:DRAW 575,58,3:DRA >VD
W 578,58,1:DRAW 591,58,2:DRAW 599,5
8,1
810 PLOT 567,56,3:DRAW 575,56,3:DRA >VU
W 579,56,1:DRAW 591,56,2:DRAW 599,5
6,1
820 PLOT 563,54,3:DRAW 567,54,3:DRA >CU
W 575,54,5:DRAW 627,54,3
830 PLOT 563,52,3:DRAW 567,52,3:DRA >CL
W 575,52,5:DRAW 627,52,3
840 PLOT 559,50,1:DRAW 563,50,1:DRA >PN
W 575,50,5:DRAW 587,50,3:DRAW 595,5
0,4:DRAW 611,50,3
850 PLOT 559,48,1:DRAW 563,48,1:DRA >PK
W 575,48,5:DRAW 587,48,3:DRAW 595,4
8,4:DRAW 611,48,3
860 PLOT 623,50,3:DRAW 631,50,3     >XU
870 PLOT 623,48,3:DRAW 631,48,3     >YB
880 PLOT 559,46,1:DRAW 563,46,1:DRA >NP
W 567,46,5:DRAW 571,46,3:DRAW 575,4
6,5:DRAW 583,46,1:DRAW 587,46,2:DRA
W 595,46,4:DRAW 603,46,1:DRAW 635,4
6,3
890 PLOT 559,44,1:DRAW 563,44,1:DRA >NU
W 567,44,5:DRAW 571,44,3:DRAW 575,4
4,5:DRAW 583,44,1:DRAW 587,44,2:DRA
W 595,44,4:DRAW 603,44,1:DRAW 635,4
4,3
900 PLOT 551,42,4:DRAW 559,42,4:DRA >FE
W 563,42,1:DRAW 567,42,5:DRAW 571,4
2,3:DRAW 575,42,5:DRAW 583,42,1:DRA
W 587,42,2:DRAW 581,42,1:DRAW 595,4
2,4:DRAW 603,42,1:PLOT 619,42,3:DRA
W 623,42,3:PLOT 631,42,3:DRAW 639,4
2,3
910 PLOT 551,40,4:DRAW 559,40,4:DRA >EG
W 563,40,1:DRAW 567,40,5:DRAW 571,4
0,3:DRAW 575,40,5:DRAW 583,40,1:DRA
W 587,40,2:DRAW 591,40,1:DRAW 595,4
0,4:DRAW 603,40,1:PLOT 619,40,3:DRA
W 623,40,3:PLOT 631,40,3:DRAW 639,4
0,3
920 PLOT 547,38,4:DRAW 551,38,4:DRA >ZV
W 559,38,3:DRAW 571,38,4:DRAW 575,3
8,5:DRAW 587,38,1:DRAW 591,38,2:DRA
W 595,38,1:DRAW 599,38,2:DRAW 603,3
8,1:PLOT 619,38,3:DRAW 623,38,3
930 PLOT 547,36,4:DRAW 551,36,4:DRA >ZV
W 559,36,3:DRAW 571,36,4:DRAW 575,3
6,5:DRAW 587,36,1:DRAW 591,36,2:DRA
W 595,36,1:DRAW 599,36,2:DRAW 603,3
6,1:PLOT 619,36,3:DRAW 623,36,3
940 PLOT 543,34,4:DRAW 583,34,4:DRA >LC
W 591,34,1:DRAW 599,34,2:DRAW 603,3
4,1:PLOT 619,34,3:DRAW 627,34,3
950 PLOT 543,32,4:DRAW 583,32,4:DRA >LN
W 591,32,1:DRAW 599,32,2:DRAW 603,3
2,1:PLOT 619,32,3:DRAW 627,32,3
960 PLOT 539,30,4:DRAW 587,30,4:DRA >LH
W 595,30,1:DRAW 599,30,2:DRAW 603,3
0,1:PLOT 623,30,3:DRAW 627,30,3
970 PLOT 539,28,4:DRAW 587,28,4:DRA >LM
W 595,28,1:DRAW 599,28,2:DRAW 603,2
8,1:PLOT 623,28,3:DRAW 627,28,3
980 PLOT 535,26,4:DRAW 571,26,4:DRA >VU
W 575,26,3:DRAW 587,26,4:DRAW 603,2
6,1
990 PLOT 535,24,4:DRAW 571,24,4:DRA >VJ
W 575,24,3:DRAW 587,24,4:DRAW 603,2
4,1
1000 PLOT 531,22,3:DRAW 547,22,3:DR >LY
AW 559,22,4:DRAW 571,22,3:DRAW 575,
22,4:DRAW 579,22,3:DRAW 587,22,4:DR
AW 599,22,1
1010 PLOT 531,20,3:DRAW 547,20,3:DR >LG
AW 559,20,4:DRAW 571,20,3:DRAW 575,
20,4:DRAW 579,20,3:DRAW 587,20,4:DR
AW 599,20,1
1020 PLOT 531,18,4:DRAW 547,18,4:DR >QX
AW 559,18,3:DRAW 587,18,4:DRAW 595,
18,1:DRAW 599,18,2
1030 PLOT 531,16,4:DRAW 547,16,4:DR >QK
AW 559,16,3:DRAW 587,16,4:DRAW 595,
16,1:DRAW 599,16,2
1040 PLOT 531,14,4:DRAW 583,14,4:DR >CA
AW 587,14,1:DRAW 591,14,2
1050 PLOT 531,12,4:DRAW 583,12,4:DR >CT
AW 587,12,1:DRAW 591,12,2
1060 PLOT 535,10,4:DRAW 579,10,4:DR >CW
AW 583,10,1:DRAW 587,10,2
1070 PLOT 535,8,4:DRAW 579,8,4:DRAW >YF
 583,8,1:DRAW 587,8,2
1080 PLOT 539,6,4:DRAW 575,6,4:DRAW >YX
 579,6,1:DRAW 581,6,2
1090 PLOT 539,4,4:DRAW 575,4,4:DRAW >YP
 579,4,1:DRAW 581,4,2
1100 PLOT 547,2,4:DRAW 571,2,4:DRAW >JG
 577,2,1
1110 PLOT 547,0,4:DRAW 571,0,4:DRAW >JB
 577,0,1
1120 '                              >XG
1130 ' F                            >XH
1140 '                              >XJ
1150 PLOT 0,0,1:DRAW 0,45:DRAW 30,4 >ZD
5:PLOT 8,26:DRAW 20,26
1160 PLOT 8,0,1:DRAW 8,22:DRAW 22,2 >MH
2:PLOT 28,41:DRAW 8,41:DRAW 8,26
1170 PLOT 4,0,2:DRAW 4,43:DRAW 28,4 >AD
3:PLOT 4,24:DRAW 22,24
1180 PLOT 0,0,1:DRAW 8,0:PLOT 30,41 >NY
:DRAW 30,45:PLOT 22,22:DRAW 22,26
1190 '                              >YD
1200 ' L                            >XF
1210 '                              >XG
1220 PLOT 69,0,1:DRAW 39,0:DRAW 39, >DA
45
1230 PLOT 69,4:DRAW 47,4:DRAW 47,45 >BZ

1240 PLOT 69,2,2:DRAW 43,2:DRAW 43, >DX
45
1250 PLOT 69,0,1:DRAW 69,4:PLOT 39, >PE
45:DRAW 47,45
1260 '                              >YB
1270 ' Y                            >YC
1280 '                              >YD
1290 PLOT 71,45,1:DRAW 83,21:DRAW 8 >RH
3,0:PLOT 91,0:DRAW 91,21:DRAW 102,4
5
1300 PLOT 79,45:DRAW 87,25:DRAW 94, >DB
45
1310 PLOT 87,0,2:DRAW 87,20:DRAW 75 >DL
,45:PLOT 87,20:DRAW 98,45
1320 PLOT 83,0,1:DRAW 91,0:PLOT 71, >TM
45:DRAW 79,45:PLOT 94,45:DRAW 102,4
5
1330 '                              >XK
1340 ' I                            >YA
1350 '                              >YB
1360 PLOT 111,0,1:DRAW 141,0:PLOT 1 >PC
11,4:DRAW 122,4:DRAW 122,41:DRAW 11
1,41:PLOT 141,4:DRAW 131,4:DRAW 130
,41:DRAW 141,41:PLOT 111,45:DRAW 14
1,45
1370 PLOT 111,2,2:DRAW 141,2:PLOT 1 >XM
26,2:DRAW 126,43:PLOT 111,43:DRAW 1
41,43
1380 PLOT 111,0,1:DRAW 111,4:PLOT 1 >FJ
41,0:DRAW 141,4:PLOT 111,41:DRAW 11
1,45:PLOT 141,41:DRAW 141,45
1390 '                              >YF
1400 ' N                            >XH
1410 '                              >XJ
1420 PLOT 149,0,1:DRAW 149,45:DRAW  >WG
159,45:DRAW 169,8:DRAW 169,45:PLOT
157,0:DRAW 157,37:DRAW 171,0:DRAW 1
79,0:DRAW 179,45
```



```
1430 PLOT 153,0,2:DRAW 153,43:DRAW  >UJ
175,2:DRAW 175,45
1440 PLOT 149,0,1:DRAW 157,0:PLOT 1 >UN
71,45:DRAW 179,45
1450 '                              >YC
1460 ' G                            >YD
1470 '                              >YE
1480 PLOT 186,0,1:DRAW 186,45:DRAW  >PC
216,45:PLOT 186,0:DRAW 216,0:DRAW 2
16,25:DRAW 204,25
1490 PLOT 216,41:DRAW 194,41:DRAW 1 >WK
94,4:DRAW 208,4:DRAW 208,21:DRAW 20
4,21
1500 PLOT 216,43,2:DRAW 190,43:DRAW >YZ
 190,2:DRAW 212,2:DRAW 212,23:DRAW
204,23
1510 PLOT 216,41,1:DRAW 216,45:PLOT >WQ
 204,21:DRAW 204,25
1520 '                              >YA
1530 ' M                            >YB
1540 '                              >YC
1550 PLOT 249,0,1:DRAW 249,45:DRAW  >QM
257,45:DRAW 265,24:DRAW 272,45:DRAW
280,45:DRAW 280,0
1560 PLOT 257,0:DRAW 257,41:DRAW 26 >FF
5,18:DRAW 272,41:DRAW 272,0
1570 PLOT 253,0,2:DRAW 253,43:DRAW  >HV
265,22:DRAW 276,43:DRAW 276,0
1580 '                              >YG
1590 ' O                            >YH
1600 '                              >XK
1610 PLOT 288,0,1:DRAW 318,0:DRAW 3 >RT
18,45:DRAW 288,45:DRAW 288,0:PLOT 2
96,4:DRAW 310,4:DRAW 310,41:DRAW 29
6,41:DRAW 296,4:PLOT 292,2,2:DRAW 3
14,2:DRAW 314,43:DRAW 292,43:DRAW 2
92,2
1620 '                              >YB
1630 ' N                            >YC
1640 '                              >YD
1650 PLOT 324,0,1:DRAW 324,45:DRAW  >VD
332,45:DRAW 346,8:DRAW 346,45:PLOT
332,0:DRAW 332,37:DRAW 346,0:DRAW 3
54,0:DRAW 354,45
1660 PLOT 328,2,2:DRAW 328,43:DRAW  >UM
350,2:DRAW 350,43
1670 PLOT 324,0,1:DRAW 332,0:PLOT 3 >UG
46,45:DRAW 354,45
1680 '                              >YH
1690 ' K                            >YJ
1700 '                              >YA
1710 PLOT 362,0,1:DRAW 362,45:DRAW  >RL
370,45:DRAW 370,25:DRAW 384,45:DRAW
 392,45:DRAW 376,22:DRAW 392,0:DRAW
 384,0:DRAW 370,19:DRAW 370,0:DRAW
362,0
1720 PLOT 366,2,2:DRAW 366,43:PLOT  >DY
372,22:DRAW 388,43:PLOT 370,22:DRAW
 388,43:PLOT 370,22:DRAW 388,2:PLOT
 372,23:DRAW 388,2:PLOT 370,21:DRAW
 388,2:PLOT 386,4:PLOT 386,41:PLOT
380,37,2
1730 '                              >YD
1740 ' E                            >YE
1750 '                              >YF
1760 PLOT 402,0,1:DRAW 432,0:DRAW 4 >QK
32,4:DRAW 410,4:DRAW 410,20:DRAW 42
0,20:DRAW 420,24:DRAW 410,24:DRAW 4
10,41:DRAW 432,41:DRAW 432,45:DRAW
402,45:DRAW 402,0
1770 PLOT 428,2,2:DRAW 406,2:DRAW 4 >ZX
06,43:DRAW 428,43:PLOT 406,22:DRAW
416,22
1780 '                              >YJ
1790 ' Y                            >YK
1800 '                              >YB
1810 PLOT 441,45,1:DRAW 453,21:DRAW >ZH
 453,0:PLOT 461,0:DRAW 461,21:DRAW
472,45
1820 PLOT 449,45:DRAW 457,25:DRAW 4 >GR
64,45
1830 PLOT 457,0,2:DRAW 457,20:DRAW  >KP
445,45:PLOT 457,20:DRAW 468,45
1840 PLOT 453,0,1:DRAW 461,0:PLOT 4 >ZF
41,45:DRAW 449,45:PLOT 464,45:DRAW
472,45
1850 '                              >YG
1860 ' S                            >YH
1870 '                              >YJ
1880 PLOT 482,0,1:DRAW 512,0:DRAW 5 >RC
12,24:DRAW 490,24:DRAW 490,41:DRAW
512,41:DRAW 512,45:DRAW 482,45:DRAW
 482,20:DRAW 504,20:DRAW 504,4:DRAW
 482,4:DRAW 482,0
1890 PLOT 486,2,2:DRAW 508,2:DRAW 5 >ZH
08,22:DRAW 486,22:DRAW 486,43:DRAW
508,43
1900 SAVE"TMC.SCR",b,&C000,&4000    >ZQ
1910 GOTO 1910                      >MK
1920 SYMBOL AFTER 169               >QA
1930 SYMBOL 169,0,126,126,90,90,24, >FQ
24,24
1940 SYMBOL 170,24,24,24,24,24,60,6 >DX
0,0
1950 SYMBOL 171,0,102,102,102,102,1 >KQ
02,102,126
1960 SYMBOL 172,126,102,102,102,102 >KT
,102,102,0
1970 SYMBOL 173,0,254,254,98,98,104 >JY
,104,120
1980 SYMBOL 174,120,104,104,98,98,2 >JA
54,254,0
1990 SYMBOL 175,0,198,198,238,238,2 >LP
54,254,254
2000 SYMBOL 176,254,214,214,198,198 >LZ
,198,198,0
2010 SYMBOL 177,0,56,56,108,108,198 >JP
,198,198
2020 SYMBOL 178,198,198,198,108,108 >JR
,56,56,0
2030 SYMBOL 179,0,198,198,230,230,2 >LH
46,246,222
2040 SYMBOL 180,222,206,206,198,198 >LV
,198,198,0
2050 SYMBOL 181,0,60,60,102,102,96, >FC
96,60
2060 SYMBOL 182,60,6,6,102,102,60,6 >DM
0,0
2070 SYMBOL 183,0,252,252,102,102,1 >KY
02,102,124
2080 SYMBOL 184,124,108,108,102,102 >LG
,226,226,0
2090 SYMBOL 185,0,24,24,24,24,48,48 >CX
,0
2100 SYMBOL 186,0,60,60,102,102,192 >JW
,192,192
2110 SYMBOL 187,192,192,192,102,102 >JY
,60,60,0
2120 SYMBOL 188,0,24,24,60,60,102,1 >GY
02,102
2130 SYMBOL 189,102,126,126,102,102 >KX
,102,102,0
2140 SYMBOL 190,0,240,240,96,96,96, >FN
96,96
2150 SYMBOL 191,96,98,98,102,102,25 >HG
4,254,0
2160 RETURN                         >FC
```

TMC-PRG

```
10 ' ***************************    >LA
20 ' **                       **    >LB
30 ' **  THE MONSTER'S CASTLE **    >LC
40 ' **                       **    >LD
50 ' **          BY           **    >LE
60 ' **                       **    >LF
70 ' **    FREDERIC DUPUIS    **    >LG
80 ' **                       **    >LH
90 ' **         AND           **    >LJ
100 '**                       **    >RB
110 '**    CYRIL CAUCHOIS     **    >RC
120 '**                       **    >RD
130 '***************************    >RE
140 KEY DEF 66,0,0,0,0:POKE &BDEE,& >CB
C9
150 DIM sc(11),nm$(11),letr$(6)     >YY
160 lft$=CHR$(242):rgt$=CHR$(243):f >GG
lr$=CHR$(32):ps$=CHR$(13)
170 CLS:MODE 1                      >UG
```



```
180 SPEED KEY 10,1                       >LW
190 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,2:INK 3, >MF
14:BORDER 0
200 GOSUB 6020                           >PB
210 trt1$=CHR$(169)+CHR$(171)+CHR$( >EC
173)+CHR$(32)+CHR$(175)+CHR$(177)+C
HR$(179)+CHR$(181)+CHR$(169)+CHR$(1
73)+CHR$(183)+CHR$(185)+CHR$(181)+C
HR$(32)+CHR$(186)+CHR$(188)+CHR$(18
1)+CHR$(169)+CHR$(190)+CHR$(173)
220 trt2$=CHR$(170)+CHR$(172)+CHR$( >BY
174)+CHR$(32)+CHR$(176)+CHR$(178)+C
HR$(180)+CHR$(182)+CHR$(170)+CHR$(1
74)+CHR$(184)+CHR$(32)+CHR$(182)+CH
R$(32)+CHR$(187)+CHR$(189)+CHR$(182
)+CHR$(170)+CHR$(191)+CHR$(174)
230 PEN 2:PAPER 0:LOCATE 10,5:PRINT >JT
 trt1$
240 LOCATE 10,6:PRINT trt2$              >WU
250 LOCATE 12,10:PEN 1:PRINT "1.KEY >JD
BOARD"
260 LOCATE 12,12:PEN 1:PRINT "2.JOY >KH
STICK"
270 LOCATE 12,14:PEN 1:PRINT "3.RED >QL
EFINE KEYS"
280 LOCATE 12,16:PEN 1:PRINT "4.SEE >TW
 HIGH SCORES"
290 LOCATE 2,24:PEN 3:PRINT "PROGRA >VM
MMING AND GRAPHICS BY FRED & BOB"
300 LOCATE 7,25:PRINT "MUSIC ADAPTE >XR
D BY FRED & BOB"
310 CLEAR INPUT                          >LP
320 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 320          >XD
330 IF r$="1" THEN GOTO 610              >TX
340 IF r$="2" THEN GOTO 790              >TJ
350 IF r$="3" THEN GOTO 440              >TC
360 IF r$="4" THEN sc=0:GOTO 2240        >ZT
370 IF r$=f1r$ THEN 610                  >QY
380 IF INKEY(76)=0 THEN 790              >UZ
390 IF INKEY(64)=0 THEN 610              >UM
400 IF INKEY(65)=0 THEN 790              >UP
410 IF INKEY(57)=0 THEN 440              >UH
420 IF INKEY(56)=0 THEN sc=0:GOTO 2 >EQ
240
430 GOTO 320                             >YJ
440 SPEED KEY 100,100                    >NZ
450 CLS:LOCATE 12,12:PRINT"LEFT"         >BE
460 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 460          >XP
470 lft$=r$                              >XC
480 LOCATE 12,12:PRINT"RIGHT"            >YU
490 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 490          >XW
500 rgt$=r$                              >XD
510 LOCATE 12,12:PRINT"FIRE "            >YB
520 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 520          >XH
530 f1r$=r$                              >WE
540 LOCATE 12,12:PRINT"PAUSED"           >ZN
550 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 550          >XP
560 ps$=r$                               >NE
570 GOTO 170                             >ZG
580 '                                    >TD
590 ' LE CLAVIER                         >TE
600 '                                    >RG
610 DEFINT a-z:SPEED KEY 1,1             >WU
620 RANDOMIZE TIME                       >NX
630 CLS                                  >UD
640 GOSUB 6020                           >PK
650 sc=0                                 >YG
660 p=13:pp=24:dx=-1:dy=-1:x=17:y=2 >NX
3:pw=623
670 lf=3:lvl=0:jsk=0:GOSUB 2050          >AC
680 PEN 2:LOCATE 3,1:PRINT "SCORE:" >GK
;sc
690 PEN 1:PAPER 2:LOCATE x1,y1:PRIN >WK
T CHR$(av):LOCATE x3,y3:PRINT CHR$(
av2):PEN 2:PAPER 0
700 LOCATE p,pp:PEN 2:PRINT"  ";:PR >DE
INT CHR$(146);:PEN 1:PAPER 2:PRINT
CHR$(147)+CHR$(148);:PEN 2:PAPER 0:
PRINT CHR$(151);:PRINT"  ":LOCATE x
,y:PRINT CHR$(145)
710 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 710          >XK
720 IF r$=lft$ THEN x=x-2:dx=-1:dy= >EM
-1:p=p-2:LOCATE x+2,y:PRINT" ":IF p
=px-2 THEN p=p+2:x=x+2:GOTO 700 ELS
E 700
730 IF r$=rgt$ THEN x=x+2:dx=1:dy=1 >BC
:p=p+2:LOCATE x-2,y:PRINT" ":IF p=p
y+2 THEN p=p-2:x=x-2:GOTO 700 ELSE
700
740 IF r$=f1r$ THEN GOTO 960             >VC
750 GOTO 710                             >ZG
760 '                                    >TD
770 ' LE JOYSTICK                        >TE
780 '                                    >TF
790 DEFINT a-z:SPEED KEY 1,1             >WD
800 RANDOMIZE TIME                       >NX
810 CLS                                  >UD
820 GOSUB 6020                           >PK
830 sc=0                                 >YG
840 p=13:pp=24:dx=-1:dy=-1:x=17:y=2 >NX
3:pw=623
850 lf=3:lvl=0:jsk=1:GOSUB 2050          >AD
860 PEN 2:LOCATE 3,1:PRINT "SCORE:" >GK
;sc
870 PEN 1:PAPER 2:LOCATE x1,y1:PRIN >WK
T CHR$(av):LOCATE x3,y3:PRINT CHR$(
av2):PEN 2:PAPER 0
880 LOCATE p,pp:PEN 2:PRINT"  ";:PR >DP
INT CHR$(146);:PEN 1:PAPER 2:PRINT
CHR$(147)+CHR$(148);:PEN 2:PAPER 0:
PRINT CHR$(151);:PRINT"  ":LOCATE x
,y:PRINT CHR$(145)
890 IF INKEY(74)=0 THEN x=x-2:dx=-1 >LV
:dy=-1:p=p-2:LOCATE x+2,y:PRINT" ":
IF p=px-2 THEN p=p+2:x=x+2:GOTO 880
 ELSE 880
900 IF INKEY(75)=0 THEN x=x+2:dx=1: >HK
dy=1:p=p+2:LOCATE x-2,y:PRINT" ":IF
 p=py+2 THEN p=p-2:x=x-2:GOTO 880 E
LSE 880
910 IF INKEY(76)=0 THEN GOTO 960         >ZA
920 GOTO 880                             >AD
930 '                                    >TC
940 ' LE JEU                             >TD
950 '                                    >TE
960 IF jsk=1 THEN 990                    >NG
970 a$=INKEY$:p=p+2*(a$=lft$ AND p> >DP
px)-2*(a$=rgt$ AND p<py)
980 GOTO 1010                            >FG
990 IF INKEY(74)=0 AND p>px THEN p= >EH
p-2
1000 IF INKEY(75)=0 AND p<py THEN p >FR
=p+2
1010 LOCATE p,pp:PEN 2:PRINT"  ";:P >XH
RINT CHR$(146);:PEN 1:PAPER 2:PRINT
 CHR$(147)+CHR$(148);:PEN 2:PAPER 0
:PRINT CHR$(151);:PRINT"  "
1020 IF INKEY$=ps$ THEN 1030 ELSE 1 >DL
040
1030 LOCATE x,y:PRINT CHR$(145):IF  >HX
INKEY$="" THEN 1030 ELSE 1040
1040 c=TEST((x+dx)*16-8,408-y*16):I >XZ
F c<>0 THEN SOUND 1,200,1:dx=-dx:IF
 c=2 THEN SOUND 1,100,1:pw=pw-5 ELS
E IF c=3 THEN SOUND 1,50,1:LOCATE x
-dx,y:PRINT" ":sc=sc+10:j=j-1
1050 c=TEST(x*16-8,408-(y+dy)*16):I >RT
F c<>0 THEN SOUND 1,200,1:dy=-dy:IF
 c=2 THEN SOUND 1,100,1:pw=pw-5 ELS
E IF c=3 THEN SOUND 1,50,1:LOCATE x
,y-dy:PRINT" ":sc=sc+10:j=j-1:GOTO
1040 ELSE 1040
1060 c=TEST((x+dx)*16-8,408-(y+dy)* >NQ
16):IF c<>0 THEN SOUND 1,200,1:dy=-
dy:IF c=2 THEN SOUND 1,100,1:pw=pw-
5 ELSE IF c=3 THEN SOUND 1,50,1:LOC
ATE x+dx,y-dy:PRINT" ":sc=sc+10:j=j
-1:GOTO 1040 ELSE 1040
1070 IF jsk=1 THEN 1100                  >QN
1080 a$=INKEY$:p=p+2*(a$=lft$ AND p >EK
>px)-2*(a$=rgt$ AND p<py)
1090 GOTO 1120                           >MB
1100 IF INKEY(74)=0 AND p>px THEN p >FV
=p-2
1110 IF INKEY(75)=0 AND p<py THEN p >FU
=p+2
1120 LOCATE p,pp:PEN 2:PRINT"  ";:P >XK
RINT CHR$(146);:PEN 1:PAPER 2:PRINT
 CHR$(147)+CHR$(148);:PEN 2:PAPER 0
:PRINT CHR$(151);:PRINT"  "
1130 IF INKEY$=ps$ THEN 1140 ELSE 1 >DT
```



```
150
1140 LOCATE x,y:PRINT CHR$(145):IF  >HD
INKEY$="" THEN 1140 ELSE 1150
1150 LOCATE x,y:PRINT" "            >TG
1160 IF j=0 THEN GOTO 1960          >TQ
1170 x1=x1+x2:IF x1=xy1 THEN x1=xy1 >RQ
-2*x2:x2=-x2
1180 IF x1=xy2 THEN x1=xy2-2*x2:x2= >GG
-x2
1190 LOCATE x1-x2,y1:PRINT " ":LOCA >RQ
TE x1,y1:PEN 1:PAPER 2:PRINT CHR$(m
v):PEN 2:PAPER 0
1200 x3=x3+x4:IF x3=xy3 THEN x3=xy3 >RF
-2*x4:x4=-x4
1210 IF x3=xy4 THEN x3=xy4-2*x4:x4= >GQ
-x4
1220 LOCATE x3-x4,y3:PRINT " ":LOCA >TH
TE x3,y3:PEN 1:PAPER 2:PRINT CHR$(m
v2):PEN 2:PAPER 0
1230 x=x+dx:y=y+dy                  >NF
1240 PLOT 623,326,0:DRAW pw,326     >YA
1250 IF pw=523 THEN 1310            >QJ
1260 IF y>24 THEN 1310              >PG
1270 IF y<3 THEN 2050               >NP
1280 LOCATE x,y:PRINT CHR$(145)     >ZZ
1290 PEN 2:LOCATE 3,1:PRINT "SCORE: >HP
";sc
1300 GOTO 960                       >FE
1310 '                              >XH
1320 ' PERDU                        >XJ
1330 '                              >XK
1340 lf=lf-1                        >DA
1350 IF lf=-1 THEN 1370             >PN
1360 GOTO 1380                      >MK
1370 LOCATE 33,1:PRINT"LIFE: 0":GOT >JB
0 1390
1380 LOCATE 33,1:PRINT"LIFE:";lf    >BB
1390 LOCATE p+1,pp:PEN 2:PRINT " "; >ZE
:PRINT CHR$(146);:PEN 1:PAPER 2:PRI
NT CHR$(147)+CHR$(148);:PEN 2:PAPER
0:PRINT CHR$(151);:PRINT " "
1400 IF lf=-1 THEN GOTO 2130        >UZ
1410 PLOT 523,326,2:DRAW 623,326:pw >XB
=623:x=p+4:y=pp-1
1420 IF jsk=0 THEN 680              >PF
1430 GOTO 860                       >FH
1440 '                              >YB
1450 ' TABLEAU PERMANENT            >YC
1460 '                              >YD
1470 MODE 1:INK 0,0:INK 1,13:INK 2, >MZ
26:INK 3,6:BORDER 0:PEN 2:PAPER 0
1480 IF nf=1 THEN 1550              >PY
1490 nf=1                           >EE
1500 OPENIN "RECORD.DAT"            >UT
1510 FOR k=1 TO 10                  >LD
1520 INPUT #9,sc(k),nm$(k)          >UZ
1530 NEXT k                         >VG
1540 CLOSEIN                        >MA
1550 LOCATE 17,1:PRINT "HISCORE:";s >JP
c(10)
1560 LOCATE 33,1:PRINT "LIFE:";lf   >BM
1570 FOR k=2 TO 31                  >LP
1580 PAPER 1:PEN 2:LOCATE k,2:PRINT >NB
 CHR$(149)
1590 NEXT                           >LG
1600 FOR k=2 TO 23                  >LJ
1610 LOCATE 2,k:PRINT CHR$(149)     >2U
1620 NEXT                           >LA
1630 FOR k=2 TO 23                  >LM
1640 LOCATE 31,k:PRINT CHR$(149)    >AB
1650 NEXT                           >LD
1660 LOCATE 13,2:PEN 2:PAPER 1:PRIN >MQ
T CHR$(211);"CLOSED";CHR$(209)
1670 PAPER 0:PEN 2:LOCATE 34,4:PRIN >MA
T"POWER"
1680 trt3$=CHR$(169)+CHR$(171)+CHR$ >CP
(173):trt4$=CHR$(170)+CHR$(172)+CHR
$(174)
1690 trt5$=CHR$(175)+CHR$(177)+CHR$ >NH
(179)+CHR$(181)+CHR$(169)+CHR$(173)
+CHR$(183)+CHR$(185)+CHR$(181)
1700 trt6$=CHR$(176)+CHR$(178)+CHR$ >LL
(180)+CHR$(182)+CHR$(170)+CHB$(174)
+CHR$(184)+CHR$(32)+CHR$(182)
1710 trt7$=CHR$(186)+CHR$(188)+CHR$ >TA
(181)+CHR$(169)+CHR$(190)+CHR$(173)

1720 trt8$=CHR$(187)+CHR$(189)+CHR$ >T2
(182)+CHR$(170)+CHR$(191)+CHR$(174)

1730 LOCATE 35,7:PRINT trt3$:LOCATE >XW
 35,8:PRINT trt4$
1740 LOCATE 32,10:PRINT trt5$:LOCAT >2F
E 32,11:PRINT trt6$
1750 LOCATE 33,13:PRINT trt7$:LOCAT >2V
E 33,14:PRINT trt8$
1760 PLOT 518,328,3:DRAW 622,328:PL >DE
OT 514,326:DRAW 518,326:PLOT 518,32
4:DRAW 622,324:PLOT 622,326:DRAW 62
6,326:PLOT 523,326,2:DRAW 623,326
1770 LOCATE 33,21:PRINT CHR$(164);" >KT
1990":LOCATE 33,22:PRINT"FLYING":LO
CATE 33,23:PRINT"MONKEYS"
1780 IF sc=0 THEN 2710              >PB
1790 IF sc=400 THEN 2780            >QG
1800 IF sc=820 THEN 2910            >QZ
1810 IF sc=1280 THEN 3060           >RR
1820 IF sc=1640 THEN 3290           >RY
1830 IF sc=2120 THEN 3520           >RN
1840 IF sc=2840 THEN 3680           >RG
1850 IF sc=3200 THEN 3790           >RA
1860 IF sc=3760 THEN 3970           >RN
1870 IF sc=4240 THEN 4190           >RC
1880 IF sc=4600 THEN 4420           >RZ
1890 IF sc=4990 THEN 4610           >RP
1900 IF sc=5430 THEN 4910           >RY
1910 IF sc=5960 THEN 5250           >RF
1920 IF sc=6440 THEN 5460           >RD
1930 '                              >YF
1940 ' OUVERTURE                    >YG
1950 '                              >YH
1960 so=225:j=-1                    >LC
1970 FOR k=20 TO 13 STEP -1         >TN
1980 LOCATE k,2:PAPER 0:PRINT" ":SO >PN
UND 1,so,1
1990 so=so-25                       >QA
2000 NEXT                           >KD
2010 GOTO 960                       >FD
2020 '                              >XG
2030 ' LEVEL                        >XH
2040 '                              >XJ
2050 CLS:INK 0,0:INK 1,13:INK 2,26: >JJ
INK 3,6:BORDER 0:PEN 2:PAPER 0
2060 IF sc=7380 THEN 5790           >RK
2070 lvl=lvl+1:LOCATE 16,12:PRINT"L >QL
EVEL";lvl
2080 FOR tm=1 TO 2500:NEXT          >UD
2090 GOSUB  1470                    >XK
2100 IF jsk=0 THEN GOTO 680         >UR
2110 IF jsk=1 THEN GOTO 860         >UU
2120 '                              >XH
2130 ' GAME OVER                    >XJ
2140 '                              >XK
2150 SPEED KEY 10,5:PEN 2:LOCATE 14 >UJ
,11:PRINT"        "
2160 LOCATE 14,12:PRINT" GAME "     >ZL
2170 LOCATE 14,13:PRINT" OVER "     >ZA
2180 LOCATE 14,14:PRINT"        "   >XQ
2190 CLEAR INPUT                    >LQ
2200 IF INKEY$=fir$ THEN 2240       >WR
2210 IF INKEY(76)=0 THEN 2240       >WD
2220 GOTO 2200                      >LH
2230 '                              >XK
2240 ' TABLEAU DES SCORES           >YA
2250 '                              >YB
2260 IF nf=1 THEN 2330              >PR
2270 nf=1                           >EB
2280 OPENIN "RECORD.DAT"            >UZ
2290 FOR k=1 TO 10                  >LK
2300 INPUT #9,sc(k),nm$(k)          >UW
2310 NEXT k                         >VD
2320 CLOSEIN                        >LH
2330 IF sc<=sc(1) THEN 2570         >UE
2340 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,2:INK 3 >LP
,14:BORDER 0:CLS:PEN 3:LOCATE 10,12
:PRINT"ENTER YOUR NAME :  ";
2350 SPEED KEY 10,5                 >MM
2360 FOR n=1 TO 6                   >CK
2370 CLEAR INPUT                    >LQ
2380 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 2380   >ZZ
2390 letr$(n)=r$                    >LZ
```



```
2400 PRINT letr$(n);                >PJ
2410 NEXT n                         >VH
2420 nm$=letr$(1)+letr$(2)+letr$(3) >JA
+letr$(4)+letr$(5)+letr$(6)
2430 FOR s=10 TO 1 STEP -1          >RN
2440 IF sc<sc(s) THEN 2560          >TH
2450 FOR v=2 TO s                   >GH
2460 sc(v-1)=sc(v):nm$(v-1)=nm$(v)  >CN
2470 NEXT v                         >XB
2480 sc(s)=sc:nm$(s)=nm$            >TZ
2490 OPENOUT "RECORD.BAS"           >VX
2500 FOR k=1 TO 10                  >LD
2510 WRITE #9,sc(k),nm$(k)          >UU
2520 NEXT k                         >VG
2530 CLOSEOUT                       >ZA
2540 |ERA,"RECORD.BAK"              >TC
2550 GOTO 2570                      >ND
2560 NEXT s                         >WJ
2570 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,2:INK 3 >RE
,14:BORDER 0:CLS:PEN 2:LOCATE 13,8:
PRINT "SCORE   NAME":PEN 3:PRINT
2580 FOR t=10 TO 1 STEP -1          >RW
2590 PRINT TAB(13)sc(t);TAB(20)nm$( >FN
t)
2600 NEXT t                         >WE
2610 PLOT 176,304,1:DRAW 176,80:DRA >PZ
W 416,80:DRAW 416,304:DRAW 176,304
2620 CLEAR INPUT                    >LN
2630 IF INKEY$=fir$ THEN 2670       >WG
2640 IF INKEY(76)=0 THEN 2670       >WU
2650 IF INKEY$=CHR$(32) THEN 2670   >ZE
2660 GOTO 2630                      >NC
2670 CLS:MODE 1:SPEED KEY 10,1:GOTO >FM
 230
2680 '                              >YJ
2690 ' TABLEAU 1                    >YK
2700 '                              >YB
2710 FOR k=8 TO 11:LOCATE 12,k:PEN  >RN
3:PAPER 2:PRINT STRING$(10,150):NEX
T:PEN 2:PAPER 1:LOCATE 12,5:PRINT S
TRING$(10,149):LOCATE 12,14:PRINT S
TRING$(4,149);STRING$(2,152);STRING
$(4,149)
2720 px=1:py=25:j=40:x1=3:xy1=12:xy >MH
2=2:x2=1:y1=11:mv=150:x3=30:xy3=31:
xy4=21:x4=-1:y3=11:mv2=150
2730 PEN 2:PAPER 0                  >MD
2740 RETURN                         >FG
2750 '                              >YG
2760 ' TABLEAU 2                    >YH
2770 '                              >YJ
2780 LOCATE 2,24:PEN 2:PAPER 1:PRIN >AN
T CHR$(149):LOCATE 31,24:PRINT CHR$
(149)
2790 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 12,5:PRIN >WV
T CHR$(152);STRING$(3,149);:PEN 3:P
APER 2:PRINT STRING$(2,150);:PEN 2:
PAPER 1:PRINT STRING$(3,149);CHR$(1
52)
2800 FOR k=6 TO 16:LOCATE 13,k:PRIN >KJ
T CHR$(149):NEXT:FOR k=6 TO 16:LOCA
TE 20,k:PRINT CHR$(149):NEXT
2810 PEN 3:PAPER 2:FOR k=8 TO 11:LO >8C
CATE 6,k:PRINT STRING$(4,150):NEXT:
FOR k=8 TO 11:LOCATE 24,k:PRINT STR
ING$(4,150):NEXT
2820 FOR k=8 TO 9:LOCATE 16,k:PRINT >08
 STRING$(2,150):NEXT:FOR k=12 TO 13
:LOCATE 16,k:PRINT STRING$(2,150):N
EXT
2830 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >UQ
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9)
2840 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >FJ
T CHR$(143);CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193);CHR$(143)
2850 pp=24:px=3:py=23:j=42:x1=14:xy >XK
1=20:xy2=13:x2=1:y1=16:mv=150:x3=30
:xy3=31:xy4=2:x4=-1:y3=21:mv2=150:x
=p+4:y=23
2860 PEN 2:PAPER 0                  >MH
2870 RETURN                         >GA
2880 '                              >ZA
2890 ' TABLEAU 3                    >ZB
2900 '                              >YD
2910 FOR k=6 TO 8:LOCATE 6,k:PEN 3: >YU
PAPER 2:PRINT STRING$(3,150):NEXT:F
OR k=6 TO 8:LOCATE 25,k:PEN 3:PAPER
 2:PRINT STRING$(3,150):NEXT
2920 FOR k=6 TO 7:PEN 3:PAPER 2:LOC >YH
ATE 15,k:PRINT CHR$(150);:PEN 2:PAP
ER 1:PRINT STRING$(2,149);:PEN 3:PA
PER 2:PRINT CHR$(150):NEXT:LOCATE 1
6,5:PRINT STRING$(2,150):LOCATE 16,
8:PRINT STRING$(2,150)
2930 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 16,13:PRI >WQ
NT STRING$(2,152)
2940 FOR k=17 TO 18:PEN 3:PAPER 2:L >BL
OCATE 5,k:PRINT CHR$(150);:PEN 2:PA
PER 1:PRINT STRING$(2,149);:PEN 3:P
APER 2:PRINT CHR$(150):NEXT:LOCATE
6,16:PRINT STRING$(2,150):LOCATE 6,
19:PRINT STRING$(2,150)
2950 FOR k=17 TO 18:PEN 3:PAPER 2:L >JA
OCATE 25,k:PRINT CHR$(150);:PEN 2:P
APER 1:PRINT STRING$(2,149);:PEN 3:
PAPER 2:PRINT CHR$(150):NEXT:LOCATE
 26,16:PRINT STRING$(2,150):LOCATE
26,19:PRINT STRING$(2,150)
2960 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 15,18:PRI >XB
NT STRING$(4,150):PEN 2:PAPER 1:LOC
ATE 14,19:PRINT STRING$(2,149);STRI
NG$(2,152);STRING$(2,149)
2970 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,24:PRIN >VP
T CHR$(149):LOCATE 31,24:PRINT CHR$
(149):PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRI
NT CHR$(143);CHR$(192):LOCATE 29,23
:PRINT CHR$(193);CHR$(143)
2980 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >UX
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9)
2990 lf=lf+1:PEN 2:PAPER 0:LOCATE 3 >AK
3,1:PRINT "LIFE:";lf
3000 pw=623:lf=lf+1:pp=24:px=3:py=2 >AD
3:j=46:x1=3:xy1=16:xy2=2:x2=1:y1=13
:mv=150:x3=30:xy3=31:xy4=17:x4=-1:y
3=13:mv2=150:x=p+4:y=23
3010 PEN 2:PAPER 0                  >LD
3020 RETURN                         >EJ
3030 '                              >XJ
3040 ' TABLEAU 4                    >XK
3050 '                              >YA
3060 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 3,5:PRINT >MD
 STRING$(3,149):LOCATE 28,5:PRINT S
TRING$(3,149):LOCATE 3,18:PRINT STR
ING$(3,149):LOCATE 28,18:PRINT STRI
NG$(3,149)
3070 FOR k=11 TO 12:PEN 3:PAPER 2:L >JP
OCATE 15,k:PRINT CHR$(150);:PEN 2:P
APER 1:PRINT STRING$(2,149);:PEN 3:
PAPER 2:PRINT CHR$(150):NEXT:LOCATE
 16,10:PRINT STRING$(2,150):LOCATE
16,13:PRINT STRING$(2,150)
3080 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >FF
T CHR$(143):CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193);CHR$(143)
3090 k=10:k1=11                     >XD
3100 PEN 3:PAPER 2                  >LG
3110 LOCATE k,k1:PRINT CHR$(150):LO >LC
CATE k+7,k1+7:PRINT CHR$(150)
3120 k=k+1:k1=k1-1                  >MF
3130 IF k=17 THEN 3150              >ND
3140 GOTO 3110                      >MA
3150 k=17:k1=5                      >QH
3160 PEN 3:PAPER 2                  >ME
3170 LOCATE k,k1:PRINT CHR$(150):LO >LL
CATE k-7,k1+7:PRINT CHR$(150)
3180 k=k+1:k1=k1+1                  >MK
3190 IF k=24 THEN 3210              >NE
3200 GOTO 3170                      >MD
3210 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >UH
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9)
3220 LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LO >GU
CATE 31,24:PRINT CHR$(149)
```



```
3230 pp=24:px=3:py=23:j=36:x1=3:xy1 >VQ
=10:xy2=2:x2=1:y1=12:mv=150:x3=30:x
y3=31:xy4=23:x4=-1:y3=12:mv2=150:x=
p+4:y=23
3240 PEN 2:PAPER 0                  >MA
3250 RETURN                         >FD
3260 '                              >YD
3270 ' TABLEAU 5                    >YE
3280 '                              >YF
3290 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 11,6:PRIN >PP
T STRING$(3,149):LOCATE 20,6:PRINT
STRING$(3,149):LOCATE 3,16:PRINT ST
RING$(4,149):LOCATE 27,16:PRINT STR
ING$(4,149)
3300 LOCATE 6,9:PRINT STRING$(2,152 >WX
):LOCATE 26,9:PRINT STRING$(2,152):
LOCATE 16,19:PRINT STRING$(2,152)
3310 FOR k=10 TO 11:LOCATE 6,k:PRIN >YE
T STRING$(2,149):LOCATE 26,k:PRINT
STRING$(2,149):NEXT
3320 PEN 3:PAPER 2:FOR k=9 TO 10:LO >VR
CATE 11,k:PRINT STRING$(3,150):LOCA
TE 20,k:PRINT STRING$(3,150):NEXT
3330 k=11:k1=11                     >XB
3340 LOCATE k,k1:PRINT STRING$(4,15 >FQ
0)
3350 k=k+1:k1=k1+1                  >MJ
3360 IF k=16 THEN 3380              >PE
3370 GOTO 3340                      >NA
3380 k=16:k1=14                     >YE
3390 LOCATE k,k1:PRINT STRING$(4,15 >FW
0)
3400 k=k+1:k1=k1-1                  >MG
3410 IF k=20 THEN 3430              >NZ
3420 GOTO 3390                      >NB
3430 LOCATE 16,16:PRINT STRING$(2,1 >FL
50)
3440 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EE
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
3450 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DY
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
3460 pw=623:pp=24:px=3:py=23:j=48:x >JF
1=3:xy1=16:xy2=2:x2=1:y1=19:mv=150:
x3=30:xy3=31:xy4=17:x4=-1:y3=19:mv2
=150:x=p+4:y=23
3470 PEN 2:PAPER 0                  >MF
3480 RETURN                         >FJ
3490 '                              >YJ
3500 ' TABLEAU 6                    >YA
3510 '                              >YB
3520 FOR k=7 TO 18:PEN 3:PAPER 2:LO >KE
CATE 6,k:PRINT CHR$(150):NEXT
3530 FOR k=7 TO 18:LOCATE 9,k:PRINT >UM
 CHR$(150):NEXT
3540 FOR k=7 TO 18:LOCATE 12,k:PRIN >VE
T CHR$(150):NEXT
3550 FOR k=7 TO 18:LOCATE 21,k:PRIN >VF
T CHR$(150):NEXT
3560 FOR k=7 TO 18:LOCATE 24,k:PRIN >VK
T CHR$(150):NEXT
3570 FOR k=7 TO 18:LOCATE 27,k:PRIN >VP
T CHR$(150):NEXT
3580 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 6,6:PRINT >NL
 STRING$(7,149):LOCATE 21,6:PRINT S
TRING$(7,149)
3590 LOCATE 6,19:PRINT STRING$(7,14 >XQ
9):LOCATE 21,19:PRINT STRING$(7,149
)
3600 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EC
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
3610 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DW
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
3620 If=If+1:pp=24:px=3:py=23:j=72: >MU
x1=20:xy1=21:xy2=12:x2=-1:y1=6:mv=1
50:x3=13:xy3=21:xy4=12:x4=1:y3=19:m
v2=150:x=p+4:y=23
3630 PEN 2:PAPER 0                  >MD
3640 RETURN                         >FG
3650 '                              >YG
3660 ' TABLEAU 7                    >YH
3670 '                              >YJ
3680 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 3,6:PRINT >HJ
 STRING$(12,149);:PEN 3:PAPER 2:PRI
NT STRING$(4,150);:PEN 2:PAPER 1:PR
INT STRING$(12,149)
3690 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 3,12:PRIN >YL
T STRING$(11,150);:PEN 2:PAPER 1:PR
INT STRING$(2,149);STRING$(2,152);S
TRING$(2,149);:PEN 3:PAPER 2:PRINT
STRING$(11,150)
3700 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 3,18:PRIN >JB
T STRING$(11,149);:PEN 3:PAPER 2:PR
INT STRING$(6,150);:PEN 2:PAPER 1:P
RINT STRING$(11,149)
3710 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EE
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
3720 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DY
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
3730 pw=623:pp=24:px=3:py=23:j=36:x >EH
1=3:xy1=31:xy2=2:x2=1:y1=15:mv=150:
x3=30:xy3=31:xy4=2:x4=-1:y3=8:mv2=1
50:x=p+4:y=23
3740 PEN 2:PAPER 0                  >MF
3750 RETURN                         >FJ
3760 '                              >YJ
3770 ' TABLEAU 8                    >YK
3780 '                              >ZA
3790 PEN 3:PAPER 2:k=3:l=8          >UX
3800 k=k+2:l=l+1:LOCATE k,l:PRINT S >ZB
TRING$(2,150):IF k=13 THEN 3810 ELS
E 3800
3810 k=17:l=14                      >RA
3820 k=k+2:l=l-1:LOCATE k,l:PRINT S >ZQ
TRING$(2,150):IF k=27 THEN 3830 ELS
E 3820
3830 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 16,18:PRI >WW
NT STRING$(2,152)
3840 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 9,7:PRINT >VE
 STRING$(16,150)
3850 LOCATE 11,8:PRINT STRING$(12,1 >FQ
50)
3860 LOCATE 13,9:PRINT STRING$(8,15 >FG
0)
3870 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 15,10:PRI >WZ
NT STRING$(4,149)
3880 LOCATE 15,14:PRINT STRING$(4,1 >FD
49)
3890 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >FF
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
3900 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DY
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
3910 pp=24:px=3:py=23:j=56:x1=3:xy1 >VY
=17:xy2=1:x2=2:y1=18:mv=150:x3=30:x
y3=32:xy4=16:x4=-2:y3=18:mv2=150:x=
p+4:y=23
3920 PEN 2:PAPER 0                  >MF
3930 RETURN                         >FJ
3940 '                              >YJ
3950 ' TABLEAU 9                    >YK
3960 '                              >ZA
3970 PEN 3:PAPER 2:FOR k=8 TO 10:LO >BC
CATE 8,k:PRINT CHR$(150):LOCATE 16,
k:PRINT CHR$(150):NEXT
3980 FOR k=6 TO 12:LOCATE 10,k:PRIN >GC
T CHR$(150):LOCATE 14,k:PRINT CHR$(
150):NEXT
3990 FOR k=5 TO 16:LOCATE 12,k:PRIN >VK
T CHR$(150):NEXT
4000 LOCATE 11,5:PRINT STRING$(3,15 >EP
0)
4010 LOCATE 9,7:PRINT STRING$(7,150 >EN
```



```
)
4020 LOCATE 8,9:PRINT STRING$(9,150 >ET
)
4030 LOCATE 9,11:PRINT STRING$(7,15 >EB
0)
4040 LOCATE 11,13:PRINT STRING$(3,1 >FB
50)
4050 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 12,17:PRI >PR
NT CHR$(152)
4060 LOCATE 12,20:PRINT CHR$(152)   >AC
4070 FOR k=18 TO 19:LOCATE 12,k:PRI >WL
NT CHR$(149):NEXT
4080 LOCATE 20,16:PRINT STRING$(3,1 >FT
49)
4090 FOR k=17 TO 19:LOCATE 19,k:PRI >CU
NT STRING$(5,149):NEXT
4100 LOCATE 20,20:PRINT STRING$(3,1 >FE
49)
4110 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EZ
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
4120 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DT
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
4130 pw=623:lf=lf+1:pp=24:px=3:py=2 >EA
3:j=48:x1=13:xy1=19:xy2=12:x2=1:y1=
18:mv=150:x3=30:xy3=31:xy4=23:x4= 1
:y3=18:mv2=150:x=p+4:y=23
4140 PEN 2:PAPER 0                  >MA
4150 RETURN                         >FD
4160 '                              >YD
4170 ' TABLEAU 10                   >YE
4180 '                              >YF
4190 PEN 3:PAPER 2:k=2:l=8          >UQ
4200 k=k+1:l=l-1:LOCATE k,l:PRINT C >BF
HR$(150):LOCATE k+23,l+8:PRINT CHR$
(150)
4210 IF k=7 THEN 4220 ELSE 4200     >WP
4220 k=2:l=10                       >HE
4230 k=k+1:l=l+1:LOCATE k,l:PRINT C >BJ
HR$(150):LOCATE k+23,l-8:PRINT CHR$
(150)
4240 IF k=7 THEN 4250 ELSE 4230     >WZ
4250 k=12:l=8                       >JF
4260 k=k+1:l=l-1:LOCATE k,l:PRINT C >AL
HR$(150):LOCATE k+5,l+6:PRINT CHR$(
150)
4270 IF k=15 THEN 4280 ELSE 4260    >XG
4280 k=12:l=10                      >QD
4290 k=k+1:l=l+1:LOCATE k,l:PRINT C >AP
HR$(150):LOCATE k+5,l-6:PRINT CHR$(
150)
4300 IF k=15 THEN 4310 ELSE 4290    >XX
4310 LOCATE 3,16:PRINT STRING$(2,15 >XG
0):LOCATE 29,16:PRINT STRING$(2,150
):LOCATE 16,5:PRINT STRING$(2,150)
4320 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 16,13:PRI >WK
NT STRING$(2,152)
4330 LOCATE 5,16:PRINT STRING$(3,14 >WF
9):LOCATE 26,16:PRINT STRING$(3,149
)
4340 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EE
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
4350 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DY
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
4360 pp=24:px=3:py=23:j=36:x1=3:xy1 >RM
=31:xy2=2:x2=1:y1=9:mv=150:x3=30:xy
3=31:xy4=2:x4=-1:y3=19:mv2=150:x=p+
4:y=23
4370 PEN 2:PAPER 0                  >MF
4380 RETURN                         >FJ
4390 '                              >YJ
4400 ' TABLEAU 11                   >YA
4410 '                              >YB
4420 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 6,9:PRINT >UE
 STRING$(6,149)
4430 LOCATE 7,18:PRINT STRING$(5,14 >DN
9):LOCATE 13,15:PRINT STRING$(4,149
):LOCATE 14,13:PRINT STRING$(2,149)
:LOCATE 14,12:PRINT CHR$(149)
4440 LOCATE 24,8:PRINT CHR$(152)    >ZL
4450 LOCATE 8,8:PRINT STRING$(5,149 >ED
)
4460 FOR k=9 TO 11:LOCATE 13,k:PRIN >CJ
T STRING$(13,149):NEXT
4470 FOR k=9 TO 18:LOCATE 12,k:PRIN >VU
T CHR$(149):NEXT
4480 FOR k=12 TO 15:LOCATE 17,k:PRI >WL
NT CHR$(149):NEXT
4490 PEN 3:PAPER 2:FOR k=10 TO 17:L >UL
OCATE 8,k:PRINT STRING$(4,150):NEXT

4500 LOCATE 7,5:PRINT STRING$(2,150 >EH
)
4510 LOCATE 8,6:PRINT STRING$(2,150 >EL
)
4520 LOCATE 9,7:PRINT STRING$(3,150 >EQ
)
4530 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EF
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
4540 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DZ
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
4550 pw=623:pp=24:px=3:py=23:j=39:x >FQ
1=3:xy1=7:xy2=2:x2=1:y1=18:mv=150:x
3=13:xy3=31:xy4=12:x4=1:y3=18:mv2=1
50:x=p+4:y=23
4560 PEN 2:PAPER 0                  >MG
4570 RETURN                         >FK
4580 '                              >YK
4590 ' TABLEAU 12                   >ZA
4600 '                              >YC
4610 PEN 3:PAPER 2:k=2:l=10         >VC
4620 k=k+1:l=l-1:LOCATE k,l:PRINT C >LZ
HR$(150)
4630 LOCATE k+3,l+9:PRINT CHR$(150) >CV

4640 LOCATE k+6,l:PRINT CHR$(150)   >BB
4650 LOCATE k+9,l+9:PRINT CHR$(150) >CD

4660 LOCATE k+15,l:PRINT CHR$(150)  >BR

4670 LOCATE k+18,l+9:PRINT CHR$(150 >DM
)
4680 LOCATE k+21,l:PRINT CHR$(150)  >BQ
4690 LOCATE k+24,l+9:PRINT CHR$(150 >DL
)
4700 IF k=6 THEN 4710 ELSE 4620     >WD
4710 k=2:l=14                       >JC
4720 k=k+1:l=l+1:LOCATE k,l:PRINT C >LY
HR$(150)
4730 LOCATE k+3,l-9:PRINT CHR$(150) >CY

4740 LOCATE k+6,l:PRINT CHR$(150)   >BC
4750 LOCATE k+9,l-9:PRINT CHR$(150) >CG

4760 LOCATE k+15,l:PRINT CHR$(150)  >BT

4770 LOCATE k+18,l-9:PRINT CHR$(150 >DQ
)
4780 LOCATE k+21,l:PRINT CHR$(150)  >BR

4790 LOCATE k+24,l-9:PRINT CHR$(150 >DP
)
4800 IF k=6 THEN 4810 ELSE 4720     >WG

4810 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 15,9:PRIN >RQ
T STRING$(4,149):LOCATE 15,15:PRINT
 STRING$(4,149)
4820 LOCATE 15,12:PRINT STRING$(2,1 >FV
49)
4830 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >FA
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
4840 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DC
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
```

```
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
4850 ll=ll+1:pp=24:px=3:py=23:j=44: >LZ
x1=3:xy1=17:xy2=1:x2=2:y1=12:mv=150
:x3=30:xy3=32:xy4=16:x4=-2:y3=12:mv
2=150:x=p+4:y=23
4860 PEN 2:PAPER 0                  >MK
4870 RETURN                         >GC
4880 '                              >ZC
4890 ' TABLEAU 13                   >ZD
4900 '                              >YF
4910 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 5,5:PRINT >UU
 STRING$(3,150)
4920 LOCATE 10,5:PRINT STRING$(3,15 >EA
0)
4930 LOCATE 10,7:PRINT STRING$(3,15 >ED
0)
4940 LOCATE 10,8:PRINT STRING$(2,15 >EE
0)
4950 LOCATE 20,5:PRINT STRING$(3,15 >EE
0)
4960 LOCATE 20,9:PRINT STRING$(3,15 >FB
0)
4970 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(3,15 >FD
0)
4980 LOCATE 12,6:PRINT CHR$(150)    >ZN
4990 LOCATE 12,9:PRINT CHR$(150)    >ZT
5000 LOCATE 3,12:PRINT STRING$(3,15 >EP
0)
5010 LOCATE 28,15:PRINT STRING$(3,1 >FK
50)
5020 FOR k=6 TO 9:LOCATE 10,k:PRINT >OC
 CHR$(150):LOCATE 6,k:PRINT CHR$(15
0):NEXT
5030 FOR k=5 TO 9:LOCATE 15,k:PRINT >ZR
 CHR$(150):LOCATE 17,k:PRINT CHR$(1
50):LOCATE 26,k:PRINT CHR$(150):NEX
T
5040 FOR k=6 TO 7:LOCATE 20,k:PRINT >UA
 CHR$(150):NEXT
5050 FOR k=7 TO 8:LOCATE 22,k:PRINT >UF
 CHR$(150):NEXT
5060 k=14:l=16                      >QJ
5070 k=k+1:l=l-1:LOCATE k,l:PRINT C >LZ
HR$(150)
5080 IF k=18 THEN 5090 ELSE 5070    >Xk
5090 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 6,12:PRIN >WX
T STRING$(12,149)
5100 LOCATE 16,15:PRINT STRING$(12, >GB
149)
5110 LOCATE 6,5:PRINT CHR$(149)     >YG
5120 LOCATE 10,7:PRINT CHR$(149)    >ZG
5130 LOCATE 16,9:PRINT CHR$(149)    >ZR
5140 LOCATE 21,7:PRINT CHR$(149)    >ZL
5150 LOCATE 26,5:PRINT CHR$(149)    >ZQ
5160 LOCATE 16,19:PRINT STRING$(2,1 >FU
52)
5170 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EG
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
5180 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DA
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
5190 pw=623:pp=24:px=3:py=23:j=53:x >JF
1=3:xy1=17:xy2=1:x2=2:y1=19:mv=150:
x3=30:xy3=32:xy4=16:x4=-2:y3=19:mv2
=150:x=p+4:y=23
5200 PEN 2:PAPER 0                  >LG
5210 RETURN                         >F8
5220 '                              >YB
5230 ' TABLEAU 14                   >YC
5240 '                              >YD
5250 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 3,11:PRIN >VL
T STRING$(5,150)
5260 LOCATE 26,11:PRINT STRING$(5,1 >FN
50)
5270 LOCATE 3,8:PRINT STRING$(2,150 >EM
)
5280 LOCATE 14,8:PRINT STRING$(6,15 >FC
0)
5290 LOCATE 29,8:PRINT STRING$(2,15 >FF
0)
5300 LOCATE 3,5:PRINT STRING$(28,15 >ED
0)
5310 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 3,14:PRIN >WN
T STRING$(10,149)
5320 LOCATE 16,14:PRINT STRING$(2,1 >FT
49)
5330 LOCATE 21,14:PRINT STRING$(10, >GZ
149)
5340 LOCATE 8,11:PRINT STRING$(18,1 >FB
49)
5350 LOCATE 5,8:PRINT STRING$(9,149 >EE
)
5360 LOCATE 20,8:PRINT STRING$(9,14 >FK
9)
5370 LOCATE 16,17:PRINT STRING$(2,1 >FV
52)
5380 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >FB
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
5390 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DD
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
5400 pp=24:px=3:py=23:j=48:x1=3:xy1 >VT
=17:xy2=1:x2=2:y1=17:mv=150:x3=30:x
y3=32:xy4=16:x4=-2:y3=17:mv2=150:x=
p+4:y=23
5410 PEN 2:PAPER 0                  >MB
5420 RETURN                         >FE
5430 '                              >YE
5440 ' TABLEAU 15                   >YF
5450 '                              >YG
5460 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 9,7:PRINT >UD
 STRING$(5,150)
5470 LOCATE 20,7:PRINT STRING$(5,15 >EG
0)
5480 LOCATE 8,8:PRINT STRING$(7,150 >EB
)
5490 LOCATE 19,8:PRINT STRING$(7,15 >FM
0)
5500 LOCATE 8,9:PRINT STRING$(8,150 >EW
)
5510 LOCATE 18,9:PRINT STRING$(8,15 >FF
0)
5520 LOCATE 8,10:PRINT STRING$(2,15 >EZ
0)
5530 LOCATE 14,10:PRINT STRING$(2,1 >FF
```



```
50)
5540 LOCATE 18,10:PRINT STRING$(2,1 >FL
50)
5550 LOCATE 24,10:PRINT STRING$(2,1 >FJ
50)
5560 LOCATE 9,11:PRINT STRING$(7,15 >FC
0)
5570 LOCATE 18,11:PRINT STRING$(7,1 >FW
50)
5580 LOCATE 10,12:PRINT STRING$(5,1 >FM
50)
5590 LOCATE 19,12:PRINT STRING$(5,1 >FY
50)
5600 LOCATE 12,18:PRINT STRING$(10, >GV
150)
5610 LOCATE 11,19:PRINT STRING$(12, >GY
150)
5620 PEN 2:PAPER 1:FOR k=10 TO 11:L >VY
OCATE 16,k:PRINT STRING$(2,149):NEX
T
5630 LOCATE 15,12:PRINT STRING$(4,1 >FW
49)
5640 FOR k=13 TO 14:LOCATE 14,k:PRI >CG
NT STRING$(6,149):NEXT
5650 LOCATE 16,14:PRINT STRING$(2,1 >FT
52)
5660 LOCATE 12,17:PRINT STRING$(10, >GJ
149)
5670 LOCATE 11,18:PRINT CHR$(149)   >AZ
5680 LOCATE 22,18:PRINT CHR$(149)   >AC
5690 LOCATE 10,19:PRINT CHR$(152)   >AV
5700 LOCATE 23,19:PRINT CHR$(152)   >AQ
5710 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 3,23:PRIN >EG
T CHR$(143)+CHR$(192):LOCATE 29,23:
PRINT CHR$(193)+CHR$(143)
5720 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 2,25:PRIN >DA
T CHR$(149):LOCATE 6,25:PRINT STRIN
G$(6,152):LOCATE 22,25:PRINT STRING
$(6,152):LOCATE 31,25:PRINT CHR$(14
9):LOCATE 2,24:PRINT CHR$(149):LOCA
TE 31,24:PRINT CHR$(149)
5730 pw=623:lt=lt+1:pp=24:px=3:py=2 >AE
3:j=94:x1=10:xy1=14:xy2=9:x2=1:y1=1
0:mv=144:x3=20:xy3=24:xy4=19:x4=1:y
3=10:mv2=144:x=p+4:y=23
5740 PEN 2:PAPER 0                  >MH
5750 RETURN                         >GA
5760 '                              >ZA
5770 ' CONGRATULATION               >ZB
5780 '                              >ZC
5790 CLS:MODE 1                     >CA
5800 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,2:INK 3 >MF
,14:BORDER 0
5810 LOCATE 5,5:PRINT"YOU'VE DESTRO >8A
YED THE MONSTER "
5820 LOCATE 5,7:PRINT"WITH COURAGE. >AB
 YOU'VE DELIVED "
5830 LOCATE 5,9:PRINT"THE PRINCESS  >AE
OF THE KINGDOM. "
5840 LOCATE 10,12:PRINT"FELICITATIO >GX
N"
5850 PLOT 32,355:DRAW 32,179:DRAW 5 >LH
43,179:DRAW 543,355:DRAW 32,355
5860 READ so,dr                     >DG
5870 IF so=-1 THEN 5920             >QP
5880 SOUND 1,so,dr,15               >QT
5890 GOTO 5860                      >PJ
5900 DATA 190,96,1,1,239,96,1,1,213 >YA
,96,1,1,319,96,1,1,1,1,1,1,1,319,
96,1,1,213,96,1,1,190,96,1,1,239,96
,1,1
5910 DATA -1,-1                     >PG
5920 CLEAR INPUT                    >LV
5930 IF INKEY$="" THEN 5930         >UQ
5940 IF INKEY$=fir$ THEN 5980       >WX
5950 IF INKEY(76)=0 THEN 5980       >WJ
5960 IF INKEY$=CHR$(32) THEN 5980   >ZV
5970 GOTO 5930                      >PF
5980 GOTO 2260                      >NK
5990 '                              >ZF
6000 ' LES GRAPHISMES               >XJ
6010 '                              >XK
6020 SYMBOL AFTER 144               >PX
6030 SYMBOL 145,0,0,24,60,60,24,0,0 >AY

6040 SYMBOL 146,0,1,3,3,3,3,1,0     >XL
6050 SYMBOL 147,127,126,124,126,126 >NT
,126,126,127
6060 SYMBOL 148,254,126,126,126,126 >NZ
,126,126,254
6070 SYMBOL 149,255,32,32,32,255,4, >OM
4,4
6080 SYMBOL 150,255,191,191,191,191 >NK
,191,129,255
6090 SYMBOL 151,0,128,192,192,192,1 >JT
92,128,0
6100 SYMBOL 152,255,126,60,24,24,60 >JF
,126,255
6110 SYMBOL 169,0,126,126,90,90,24, >FK
24,24
6120 SYMBOL 170,24,24,24,24,24,60,6 >DR
0,0
6130 SYMBOL 171,0,102,102,102,102,1 >KK
02,102,126
6140 SYMBOL 172,126,102,102,102,102 >KM
,102,102,0
6150 SYMBOL 173,0,254,254,98,98,104 >JT
,104,120
6160 SYMBOL 174,120,104,104,98,98,2 >JV
54,254,0
6170 SYMBOL 175,0,198,198,238,238,2 >LJ
54,254,254
6180 SYMBOL 176,254,214,214,198,198 >LN
,198,198,0
6190 SYMBOL 177,0,56,56,108,108,198 >JD
,198,198
6200 SYMBOL 178,198,198,198,108,108 >JW
,56,56,0
6210 SYMBOL 179,0,198,198,230,230,2 >LM
46,246,222
6220 SYMBOL 180,222,206,206,198,198 >LZ
,198,198,0
6230 SYMBOL 181,0,60,60,102,102,96, >FG
96,60
6240 SYMBOL 182,60,6,6,102,102,60,6 >DR
0,0
6250 SYMBOL 183,0,252,252,102,102,1 >KC
02,102,124
6260 SYMBOL 184,124,108,108,102,102 >LL
,226,226,0
6270 SYMBOL 185,0,24,24,24,24,48,48 >CB
,0
6280 SYMBOL 186,0,60,60,102,102,192 >JK
,192,192
6290 SYMBOL 187,192,192,192,102,102 >JM
,60,60,0
6300 SYMBOL 188,0,24,24,60,60,102,1 >GC
02,102
6310 SYMBOL 189,102,126,126,102,102 >KB
,102,102,0
6320 SYMBOL 190,0,240,240,96,96,96, >FT
96,96
6330 SYMBOL 191,96,98,98,102,102,25 >HL
4,254,0
6340 SYMBOL 192,224,248,252,254,254 >NN
,255,255,255
6350 SYMBOL 193,7,31,63,127,127,255 >JE
,255,255
6360 RETURN                         >FJ
```

TABLEAU-BAS

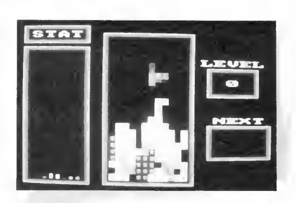
```
10 CLS:MODE 1                       >LK
20 DIM sc(11),nm$(11)               >NM
30 sc(1)=500:nm$(1)="DAVE"          >UL
40 sc(2)=1000:nm$(2)="STEEVE"       >XP
50 sc(3)=1500:nm$(3)="CHRIS"        >WK
60 sc(4)=2000:nm$(4)="MIKE"         >VX
70 sc(5)=2500:nm$(5)="IAN"          >UA
80 sc(6)=3000:nm$(6)="NICK"         >VD
90 sc(7)=3500:nm$(7)="CYRIL"        >WL
100 sc(8)=4000:nm$(8)="BOB"         >UX
110 sc(9)=4500:nm$(9)="PETER"       >XE
120 sc(10)=5000:nm$(10)="FRED"      >XT
130 OPENOUT "RECORD.DAT"            >UV
140 FOR k=1 TO 10                   >BK
150 WRITE #9,sc(k),nm$(k)           >TX
160 NEXT                            >EC
170 CLOSEOUT                        >RJ
180 CALL 0                          >GH
```



TETRO

B. BARBE

Valable pour CPC
464 – 664 – 6128



Voici un jeu dont les règles n'ont pas besoin d'être expliquées en détail car il s'agit d'empiler des figures géométriques.

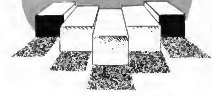
Cela ne vous rappelle rien ? Alors tapez le listing et lancez-le, vous comprendrez mieux.

◇

Chargement et lancement :

Tapez et sauvez le premier programme sous le nom de TETDAT.BAS. Lancez-le par RUN, il sauvera automatiquement le fichier TETRO.BIN. Ensuite, tapez et sauvez le second programme sous le nom de TETRO.BAS. Il ne reste qu'à faire RUN "TETRO" pour lancer le jeu.

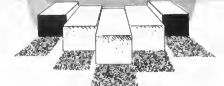
```
10 A=&9000:F=&A4C2:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=
VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erre
ur ligne";L:END ELSE L=L+5:WEND
30 SAVE "tetro",b,&9000,&14C2
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,01,00,01,00,00,00,0003
105 DATA 00,00,00.00,19,14,3E,00,CD,0E,BC,3A,13,90,FE,01,03E1
110 DATA C2,29,90,11,8B,92,C3,2C,90,11,7F,94,21,00,C0,3A,0A48
115 DATA 14,90,47,C5,E5,3A,15,90,47,C5,E5,D5,1A,22,D5,9A,122D
120 DATA 32,0D,90,CD,BC,9B,D1,13,E1,23,23,23,23,C1,10,E9,18FB
125 DATA E1,CD,B9,90,C1,10,DC,C9,53,54,41,54,4E,45,58,54,20E3
130 DATA 4C,45,56,45,4C,3E,04,CD,90,BB,26,02,2E,02,11,58,2576
135 DATA 90,06,04,E5,D5,C5,CD,75,BB,1A,CD,5A,BB,C1,D1,E1,2EFB
140 DATA 24,13,10,EF,26,10,2E,0F,11,5C,90,06,04,E5,D5,C5,342A
145 DATA CD,75,BB,1A,CD,5A,BB,C1,D1,E1,13,24,10,EF,26,0F,3C01
150 DATA 2E,06,11,60,90,06,05,E5,D5,C5,CD,75,BB,1A,CD,5A,42FE
155 DATA BB,C1,D1,E1,13,24,10,EF,C9,C5,06,08,CD,26,BC,10,4ABD
160 DATA FB,C1,C9,42,41,52,42,45,20,42,52,55,4E,4F,2E,20,5092
165 DATA 20,50,52,45,53,45,4E,54,45,54,45,54,52,4F,2E,28,54FC
170 DATA 30,35,2F,30,31,2F,39,30,29,2D,28,31,39,2F,30,31,5801
175 DATA 2F,39,30,29,5B,66,32,5D,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,5BB2
180 DATA 53,50,45,45,44,20,5B,66,31,5D,2E,2E,2E,2E,2E,2E,5F76
185 DATA 2E,2E,44,52,4F,50,20,20,5B,66,34,5D,2E,2E,2E,2E,6351
190 DATA 2E,2E,2E,2E,4E,45,58,54,20,20,5B,66,39,5D,2E,2E,673B
195 DATA 2E,2E,2E,2E,2E,2E,52,49,47,48,54,20,5B,66,38,5D,6B43
200 DATA 2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,52,4F,54,41,54,45,5B,66,6F43
205 DATA 37,5D,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,4C,45,46,54,20,20,72B2
210 DATA CD,5A,9B,3E,01,32,13,90,CD,16,90,CD,16,9B,3E,04,78BB
215 DATA CD,90,BB,21,F4,90,06,06,C5,E5,26,02,2E,0A,CD,75,7FD0
220 DATA BB,E1,06,12,7E,CD,5A,BB,23,10,F9,CD,75,92,CD,75,8826
225 DATA 92,C1,10,E4,CD,75,92,26,09,2E,0B,CD,75,BB,3E,03,BEE7
230 DATA CD,90,BB,21,3A,92,06,04,7E,CD,5A,BB,23,10,F9,CD,964F
235 DATA 06,BB,06,0F,CD,75,92,10,FB,26,05,2E,0B,CD,75,BB,9C65
240 DATA 21,3E,92,06,00,7E,CD,5A,BB,23,10,F9,06,05,CD,75,A242
245 DATA 92,10,FB,CD,18,BB,FE,30,DA,B2,91,FE,3A,D2,B2,91,AC17
250 DATA F5,26,11,2E,10,CD,75,BB,F1,CD,5A,BB,26,30,94,32,B360
255 DATA 03,90,06,0F,CD,75,92,10,FB,26,05,2E,0B,CD,75,BB,B955
260 DATA 21,68,92,06,00,7E,CD,5A,BB,23,10,F9,06,05,CD,75,BF5C
265 DATA 92,10,FB,CD,18,BB,FE,30,DA,F2,91,FE,33,D2,F2,91,C9AA
270 DATA F5,26,11,2E,10,CD,75,BB,F1,CD,5A,BB,26,30,94,32,D100
275 DATA 00,90,06,0F,CD,75,92,10,FB,C9,4B,45,59,53,4C,45,D71A
280 DATA 56,45,4C,20,2B,30,2D,39,29,3A,5F,21,C3,90,11,4B,DB71
285 DATA A4,06,06,C5,E5,D5,7E,23,66,84,EB,BE,C2,A3,98,D1,E4A2
290 DATA E1,23,23,13,C1,10,EC,C9,50,45,4E,54,4F,20,28,30,EA60
295 DATA 2D,32,29,3A,5F,F5,E5,C5,06,00,3E,00,26,01,16,12,EEB3
300 DATA 2E,09,1E,17,CD,50,BC,C1,E1,F1,C9,30,30,30,30,30,F544
305 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,7A,F88E
310 DATA 7A,7A,30,7A,7A,7A,30,7A,7A,7A,30,7A,7A,7A,7A,30,FF06
315 DATA 7A,7A,7A,30,7A,30,30,7A,30,30,30,30,7A,30,30,7A,040C
320 DATA 30,30,7A,30,7A,30,7A,30,7A,30,30,7A,7A,30,30,30,08C8
325 DATA 7A,30,30,7A,7A,7A,7A,30,7A,30,7A,30,7A,30,30,7A,0E62
330 DATA 30,30,30,30,7A,30,30,7A,7A,30,30,30,7A,30,7A,30,12D4
335 DATA 7A,30,30,7A,30,30,30,30,7A,30,30,7A,30,7A,30,30,1746
340 DATA 7A,30,7A,30,7A,30,30,7A,7A,7A,30,30,7A,30,30,7A,1C96
345 DATA 30,30,7A,30,7A,7A,7A,30,30,30,30,30,30,30,30,30,20BE
350 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,6B,6B,6B,6B,6B,24E2
355 DATA 6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,67,6A,2B8D
360 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,2E8D
365 DATA 30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,3200
370 DATA 30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,3573
375 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,38E6
380 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,69,6A,3C59
385 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,3F59
390 DATA 30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,42CC
395 DATA 30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,463F
400 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,49B2
405 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,69,6A,4D25
410 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,5025
```



```
415 DATA 30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,5398
420 DATA 30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,5708
425 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,5A7E
430 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,69,6A,5DF1
435 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,60F1
440 DATA 30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,6464
445 DATA 30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,30,30,67D7
450 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,69,66,6C,6C,6C,6C,6C36
455 DATA 6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,65,68,72EB
460 DATA 6B,6B,6B,6B,67,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,770E
465 DATA 30,30,30,6A,78,78,78,78,69,6B,6B,6B,6B,6B,6B,6B,7D3B
470 DATA 67,30,30,30,30,30,30,66,6C,6C,6C,6C,65,6A,30,30,8207
475 DATA 30,30,30,30,69,30,30,30,30,30,30,68,6B,6B,6B,6B,8664
480 DATA 67,6A,30,30,30,30,30,30,69,30,30,30,30,30,30,6A,8A48
485 DATA 30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,69,30,30,30,8DF4
490 DATA 30,30,30,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,91A1
495 DATA 69,30,30,30,30,30,30,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,9587
500 DATA 30,30,30,30,69,68,6B,6B,68,67,30,6A,30,30,30,30,9A1A
505 DATA 69,6A,30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,69,30,6A,9E73
510 DATA 30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,A259
515 DATA 30,69,30,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,A63F
520 DATA 69,6A,30,30,30,69,30,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,AA98
525 DATA 30,30,30,30,69,66,6C,6C,6C,65,30,6A,30,30,30,30,AF2A
530 DATA 69,6A,30,30,30,30,30,30,69,30,30,30,30,30,30,6A,B310
535 DATA 30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,69,30,30,30,B6BC
540 DATA 30,30,30,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,BA69
545 DATA 69,30,30,30,30,30,30,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,BE4F
550 DATA 30,30,30,30,69,30,30,30,30,30,30,6A,30,30,30,30,C1C2
555 DATA 69,6A,30,30,30,30,30,30,69,68,6B,6B,6B,6B,67,6A,C703
560 DATA 30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,CAE9
565 DATA 30,30,69,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,CECF
570 DATA 69,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,D328
575 DATA 30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,D70E
580 DATA 69,6A,30,30,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,69,6A,D867
585 DATA 30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,69,66,6C,6C,DFC1
590 DATA 6C,6C,65,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,30,30,30,30,E41B
595 DATA 69,30,30,30,30,30,30,6A,30,30,30,30,69,6A,30,30,E801
600 DATA 30,30,30,30,69,30,30,30,30,30,30,6A,30,30,30,30,EB74
605 DATA 69,6A,30,30,30,30,30,30,69,30,30,30,30,30,30,66,EF56
610 DATA 6C,6C,6C,6C,65,66,6C,6C,6C,6C,6C,6C,65,30,30,30,F54E
615 DATA 30,30,30,68,6B,6B,6B,68,67,30,30,30,30,30,30,30,F9A9
620 DATA 30,30,30,30,30,30,30,6A,78,78,78,78,69,68,6B,6B,FEEA
625 DATA 6B,6B,6B,6B,67,30,30,30,30,30,30,66,6C,6C,6C,6C,0433
630 DATA 65,6A,30,30,30,30,30,30,69,30,30,30,30,30,30,42,07ED
635 DATA 41,52,42,45,20,42,72,75,6E,6F,20,70,72,65,73,65,0D6C
640 DATA 6E,74,65,54,45,54,52,4F,04,08,00,00,00,00,00,00,104D
645 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,104D
650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,08,C8,C8,C8,C8,1379
655 DATA C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,1FF9
660 DATA C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,02,08,C0,C0,2AE3
665 DATA C0,C0,05,EA,C5,CA,D1,E2,85,4A,C0,C0,C0,C0,02,08,353D
670 DATA 0C,0C,0C,0C,5D,AE,4D,8E,59,A6,0D,0E,0C,0C,0C,0C,389D
675 DATA 02,08,CC,CC,CC,CC,CC,DD,EE,CD,CE,D9,E6,8D,4E,CC,436F
680 DATA CC,CC,02,08,30,30,30,30,75,BA,65,9A,71,B2,25,1A,4961
685 DATA 30,30,30,30,02,08,F0,F0,F0,F0,F5,FA,E5,DA,F1,F2,537C
690 DATA A5,5A,F0,F0,F0,F0,02,08,3C,3C,3C,3C,7D,BE,6D,9E,5B7B
695 DATA 79,B6,2D,1E,3C,3C,3C,3C,02,08,FC,FC,FC,FC,FD,FE,63DA
700 DATA ED,DE,F9,F6,AD,5E,FC,FC,FC,FC,02,08,C3,C3,C3,C3,6FA5
705 DATA D7,EB,C7,CB,D3,E3,87,4B,C3,C3,C3,C3,42,41,52,42,79A4
710 DATA 45,20,42,52,55,4E,4F,50,52,45,53,45,4E,54,45,20,7E15
715 DATA 54,45,54,52,4F,04,08,B7,7F,00,00,B7,7F,00,00,3F,825A
720 DATA 7F,00,00,3F,7F,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,00,8793
725 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,04,08,00,00,BF,7B,00,00,BF,B998
730 DATA 7B,00,00,BF,3F,00,00,BF,3F,00,00,FF,FF,00,00,FF,8F0C
735 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00,00,04,08,00,00,00,00,00,9017
740 DATA 00,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,3F,7F,00,00,3F,9510
745 DATA 7F,00,00,B7,7F,00,00,B7,7F,00,00,04,08,00,00,00,9807
750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,BF,9CC2
755 DATA 3F,00,00,BF,3F,00,00,BF,7B,00,00,BF,7B,04,08,B7,A136
760 DATA 7F,00,00,B7,7F,00,00,B7,7F,00,00,B7,7F,00,00,B7,A60E
765 DATA 7F,00,00,B7,7F,00,00,B7,7F,00,00,B7,7F,00,00,04,AA33
770 DATA 08,00,00,BF,7B,00,00,BF,7B,00,00,BF,7B,00,00,BF,AEA8
775 DATA 7B,00,00,BF,7B,00,00,BF,7B,00,00,BF,7B,00,00,BF,B390
780 DATA 7B,04,08,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,B912
785 DATA FF,FF,FF,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,F3,F3,F3,F3,F3,C2C6
790 DATA F3,F3,F3,CD,00,00,C9,04,08,F3,F3,F3,F3,F3,F3,F3,CDE6
795 DATA F3,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D7CA
800 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00,00,04,08,00,F3,F3,00,51,DB0C
805 DATA F3,F3,A2,A6,0C,0C,59,A6,FC,FC,59,A6,FC,FC,5B,A6,E53F
810 DATA 0C,0C,59,51,F3,F3,A2,00,F3,F3,00,04,08,F3,F3,F3,ED54
815 DATA F3,F2,F0,F0,F1,F2,FF,FF,F1,F2,FB,F7,F1,F2,FB,F7,FCA4
820 DATA F1,F2,FF,FF,F1,F2,F0,F0,F1,F3,F3,F3,F3,42,41,52,09DA
825 DATA 42,45,20,42,52,55,4E,4F,50,52,45,53,45,4E,54,45,0E6D
830 DATA 20,54,45,54,52,4F,08,05,04,01,00,00,02,03,06,07,103F
835 DATA 07,06,02,03,00,00,04,01,05,08,08,05,04,01,00,00,1075
840 DATA 02,03,06,07,07,06,02,03,00,00,04,01,05,08,01,04,10B0
845 DATA 00,00,00,00,01,03,08,01,00,00,00,00,01,00,08,02,10C8
850 DATA 06,04,00,00,02,04,00,00,02,03,07,02,02,03,01,03,10EF
855 DATA 02,00,01,00,05,03,01,08,02,00,00,00,00,00,08,04,1111
860 DATA 02,03,00,00,02,04,00,00,06,02,00,00,00,00,07,02,112D
865 DATA 01,00,07,03,03,00,01,00,05,04,02,00,05,01,00,00,114D
870 DATA 00,00,02,03,00,00,06,07,00,00,00,00,00,01,03,1163
875 DATA 07,05,04,01,00,00,00,00,00,00,05,08,02,03,00,00,1186
880 DATA 01,04,02,04,06,08,01,00,00,00,00,00,07,01,01,04,11AD
885 DATA 02,00,00,00,00,00,08,02,06,04,01,00,00,00,00,00,11C4
890 DATA 07,01,07,00,02,00,00,00,00,00,08,02,01,00,00,00,11E0
895 DATA 00,00,03,00,05,03,08,00,00,00,00,00,04,00,04,06,1201
900 DATA 06,02,00,00,00,00,03,00,05,03,09,01,00,00,00,00,121E
905 DATA 04,00,04,06,05,04,00,00,00,00,00,00,00,00,08,01,123E
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,06,04,00,00,00,00,00,00,1248
915 DATA 00,00,07,02,00,00,00,00,00,00,00,00,05,03,C4,C0,13DD
920 DATA C6,C0,C8,C0,CA,C0,CC,C0,C4,C0,14,C1,64,C1,66,C1,1EA6
925 DATA C6,C0,C8,C0,18,C1,68,C1,66,C1,CA,C0,C4,C0,C6,C0,2971
930 DATA C8,C0,16,C1,66,C1,C4,C0,14,C1,16,C1,66,C1,C6,C0,32D4
935 DATA C8,C0,18,C1,16,C1,66,C1,CA,C0,16,C1,18,C1,66,C1,3B94
940 DATA 68,C1,C8,C0,90,C5,92,C5,94,C5,96,C5,98,C5,90,C5,4657
945 DATA E0,C5,30,C6,32,C6,B2,C5,94,C5,E4,C5,34,C6,32,C6,5035
950 DATA 96,C5,90,C5,92,C5,94,C5,E2,C5,32,C6,90,C5,E0,C5,5B2E
955 DATA E2,C5,32,C6,92,C5,94,C5,E4,C5,E2,C5,32,C6,96,C5,6620
960 DATA 92,C5,94,C5,E2,C5,E4,C5,44,C5,42,41,52,42,45,20,6EA5
965 DATA 42,52,55,4E,4F,00,C0,00,00,01,06,02,02,03,11,04,710E
970 DATA 1A,05,0F,06,0B,07,15,08,09,09,0D,0A,0E,0B,08,0C,71C7
975 DATA 14,0D,06,0E,0F,0F,18,DD,21,D7,9A,3A,09,90,FE,00,7672
980 DATA CA,0A,9B,47,DD,23,DD,23,10,FA,3E,09,DD,46,01,DD,7D7A
```



```
985 DATA 4E,01,CD,32,BC,C9,06,00,0E,00,CD,38,BC,DD,21,D7,B3F7
990 DATA 9A,06,10,C5,DD,7E,00,DD,46,01,DD,4E,01,CD,32,BC,8AD2
995 DATA DD,23,DD,23,C1,10,EC,C9,06,00,0E,00,CD,38,BC,DD,920A
1000 DATA 21,D7,9A,06,08,C5,DD,7E,00,DD,46,01,DD,4E,01,CD,98E7
1005 DATA 32,BC,DD,23,DD,23,C1,10,EC,C9,06,00,0E,00,CD,38,9F74
1010 DATA BC,06,10,10,01,C9,C5,78,06,00,0E,00,CD,32,BC,C1,A4ED
1015 DATA C3,63,9B,06,00,0E,00,CD,38,BC,06,08,10,01,C9,C5,AA30
1020 DATA 78,06,00,0E,00,CD,32,BC,C1,C3,7C,9B,3A,0D,90,FE,B0E7
1025 DATA 30,CA,F6,9B,FE,31,CA,FC,9B,FE,32,CA,02,9C,FE,33,BAC8
1030 DATA CA,08,9C,FE,34,CA,0E,9C,FE,35,CA,14,9C,FE,36,CA,C3BA
1035 DATA 1A,9C,FE,37,CA,20,9C,FE,38,CA,26,9C,FE,64,CA,2C,CC15
1040 DATA 9C,FE,65,CA,32,9C,FE,66,CA,38,9C,FE,67,CA,3E,9C,D5B7
1045 DATA FE,68,CA,44,9C,FE,69,CA,4A,9C,FE,6A,CA,50,9C,FE,DFFA
1050 DATA 6B,CA,56,9C,FE,6C,CA,5C,9C,FE,78,CA,62,9C,FE,7A,EA03
1055 DATA CA,6B,9C,C3,6E,9C,11,C8,96,C3,6E,9C,11,0C,97,C3,F251
1060 DATA 6E,9C,11,1E,97,C3,6E,9C,11,30,97,C3,6E,9C,11,42,F8E6
1065 DATA 97,C3,6E,9C,11,54,97,C3,6E,9C,11,66,97,C3,6E,9C,00EE
1070 DATA 11,78,97,C3,6E,9C,11,8A,97,C3,6E,9C,11,EA,96,C3,092E
1075 DATA 6E,9C,11,B5,97,C3,6E,9C,11,D7,97,C3,6E,9C,11,F9,1188
1080 DATA 97,C3,6E,9C,11,1B,98,C3,6E,9C,11,3D,98,C3,6E,9C,1960
1085 DATA 11,5F,98,C3,6E,9C,11,81,98,C3,6E,9C,11,A7,98,C3,213F
1090 DATA 6E,9C,11,C9,98,C3,6E,9C,11,EB,98,C3,6E,9C,2A,D5,29EB
1095 DATA 9A,1A,4F,13,1A,47,13,F3,C5,E5,41,1A,AE,77,23,13,2FC5
1100 DATA 10,F9,E1,CD,26,BC,C1,10,EF,FB,C9,3A,09,90,21,3E,3814
1105 DATA 9A,FE,01,CA,A1,9C,47,05,C5,06,0A,23,10,FD,C1,10,3ED6
1110 DATA F7,11,E6,9C,01,0A,00,ED,B0,3A,0A,90,21,B4,9A,FE,4619
1115 DATA 01,CA,BF,9C,47,05,C5,06,0A,23,10,FD,C1,10,F7,11,4C69
1120 DATA F0,9C,01,0A,00,ED,B0,3A,09,90,21,26,99,FE,01,CA,5319
1125 DATA DD,9C,47,05,C5,06,28,23,10,FD,C1,10,F7,11,04,9D,597B
1130 DATA 01,28,00,ED,B0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,5C0A
1135 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,5C0A
1140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,5C0A
1145 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,5C0A
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,00,86,C7,5E17
1155 DATA 46,C1,0C,00,88,C7,48,C1,CC,00,8A,C7,4A,C1,30,00,64DA
1160 DATA 8C,C7,4C,C1,F0,00,8E,C7,4E,C1,3C,00,90,C7,50,C1,6D32
1165 DATA FC,00,92,C7,52,C1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,709A
1170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,709A
1175 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,709A
1180 DATA 21,2C,9D,11,56,9D,01,2A,00,ED,B0,C9,DD,21,56,9D,770A
1185 DATA 3A,09,90,FE,01,CA,A8,9D,3D,47,DD,23,DD,23,DD,23,7E6F
1190 DATA DD,23,DD,23,DD,23,10,F2,DD,66,03,DD,6E,02,CD,29,85FA
1195 DATA BC,DD,E5,CD,C4,9D,DD,E1,DD,74,03,DD,75,02,DD,7E,9067
1200 DATA 00,AE,77,C9,DD,7E,05,BC,C0,DD,7E,04,BD,C0,3A,09,9B50
1205 DATA 90,DD,21,2C,9D,FE,01,CA,EA,9D,3D,47,DD,23,DD,23,A078
1210 DATA DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,10,F2,DD,66,03,DD,6E,02,A810
1215 DATA CD,29,BC,C9,3A,11,90,DD,21,E6,9C,47,C5,DD,66,01,B036
1220 DATA DD,6E,00,22,D5,9A,3A,09,90,C6,30,32,0D,90,CD,8C,B703
1225 DATA 9B,DD,23,DD,23,C1,10,E4,C9,3A,12,90,DD,21,F0,9C,BF82
1230 DATA 47,C5,DD,66,01,DD,6E,00,22,D5,9A,3A,0A,90,C6,30,C678
1235 DATA 32,0D,90,CD,8C,9B,DD,23,DD,23,C1,10,E4,C9,3A,11,CE04
1240 DATA 90,DD,21,E6,9C,47,C5,DD,66,01,DD,6E,00,22,D5,9A,D640
1245 DATA 3E,08,C6,30,32,0D,90,CD,8C,9B,DD,23,DD,23,C1,10,DD10
1250 DATA E5,C9,01,3A,62,9E,3C,FE,08,C2,71,9E,3E,01,32,62,E3DF
1255 DATA 9E,32,62,9E,ED,5F,E6,07,FE,00,C0,3A,62,9E,C9,3A,EBE3
1260 DATA 00,90,FE,02,C2,8A,9E,3E,05,C9,ED,5F,3C,E6,01,FE,F3D6
1265 DATA 00,CA,97,9E,3E,04,C9,3A,00,90,FE,00,C2,A2,9E,3E,FAE8
1270 DATA 04,C9,3E,05,C9,3A,03,90,C6,30,F5,26,11,2E,09,CD,00B4
1275 DATA 75,BB,F1,CD,5A,BB,C9,42,52,55,4E,4F,20,42,41,52,07FB
1280 DATA 42,45,CD,60,91,CD,80,9D,3E,00,32,13,90,CD,5A,9B,0EFF
1285 DATA CD,16,90,CD,65,90,CD,16,98,CD,A5,9E,CD,4B,92,CD,1B39
1290 DATA 63,9E,32,09,90,CD,7F,9E,32,11,90,CD,63,9E,32,0A,1ECC
1295 DATA 90,CD,7F,9E,32,12,90,3E,00,32,08,90,32,10,90,32,2429
1300 DATA 01,90,32,02,90,32,0F,90,DD,21,04,90,DD,77,00,DD,2A12
1305 DATA 77,01,21,04,90,34,3E,00,32,0E,90,3A,08,90,FE,01,2E55
1310 DATA CC,19,9E,3E,01,32,0C,90,3A,0A,90,32,09,90,3A,12,32D0
1315 DATA 90,32,11,90,CD,F7,9A,CD,63,9E,32,0A,90,CD,7F,9E,3B15
1320 DATA 32,12,90,CD,BB,9C,CD,3E,9E,3A,08,90,FE,01,CC,19,423F
1325 DATA 9E,C3,90,9F,3A,03,90,CB,27,57,3E,15,92,47,C5,21,4BF7
1330 DATA EB,03,2B,7C,FE,00,C2,62,9F,C1,10,F2,C9,3E,42,CD,5123
1335 DATA 1E,BB,C2,6D,9F,06,05,C5,CD,54,9F,C1,10,F9,CD,73,5964
1340 DATA 9B,3E,42,CD,1E,BB,C2,8C,9F,C3,81,9F,CD,38,9B,C9,625E
1345 DATA 3A,10,90,FE,01,C4,54,9F,3E,00,32,08,90,3E,42,CD,6B43
1350 DATA 1E,BB,C0,3E,12,CD,1E,BB,C4,F6,9F,C3,2E,A1,3A,10,7007
1355 DATA 90,FE,01,CA,AB,9F,3A,0E,90,FE,01,CA,AB,9F,3E,00,77D3
1360 DATA 32,08,90,3E,03,CD,1E,BB,C2,37,A0,3E,0A,CD,1E,BB,7E0B
1365 DATA C2,AD,A0,3E,08,CD,1E,BB,C2,80,A2,3E,14,CD,1E,BB,8615
1370 DATA C2,0F,A0,3E,0D,CD,1E,BB,C2,FF,9F,3E,0E,CD,1E,BB,8DC9
1375 DATA C2,07,A0,C3,90,9F,3E,2F,CD,1E,BB,C0,C3,F6,9F,3E,968D
1380 DATA 01,32,0E,90,C3,AB,9F,3E,01,32,10,90,C3,AB,9F,3A,9CC3
1385 DATA 0F,90,FE,01,CA,90,9F,3A,0B,90,FE,01,C2,27,A0,3E,A3F5
1390 DATA 00,32,0B,90,C3,2C,A0,3E,01,32,0B,90,CD,19,9E,3E,A91F
1395 DATA 01,32,0F,90,C3,90,9F,3A,11,90,DD,21,E6,9C,47,C5,B04A
1400 DATA DD,66,01,DD,6E,00,23,23,7E,FE,00,CA,58,A0,FE,C3,B821
1405 DATA CA,58,A0,3E,01,32,08,90,C3,74,A0,C5,06,07,CD,26,BE8B
1410 DATA BC,10,FB,C1,7E,FE,00,CA,74,A0,FE,C3,CA,74,A0,3E,C84A
1415 DATA 01,32,08,90,C1,DD,23,DD,23,10,C4,3A,08,90,FE,00,CE7A
1420 DATA CA,86,A0,C3,90,9F,CD,3E,9E,3A,11,90,DD,21,E6,9C,D760
1425 DATA 47,C5,DD,66,01,DD,6E,00,23,23,DD,74,01,DD,75,00,DDE5
1430 DATA C1,DD,23,DD,23,10,EA,CD,3E,9E,C3,90,9F,3A,11,90,E616
1435 DATA DD,21,E6,9C,47,C5,DD,66,01,DD,6E,00,2B,2B,7E,FE,EE03
1440 DATA 00,CA,D1,A0,FE,C3,CA,D1,A0,3E,01,32,08,90,C3,EA,F6F0
1445 DATA A0,C5,06,07,CD,26,BC,10,FB,C1,7E,FE,00,CA,EA,A0,FFAD
1450 DATA FE,C3,CA,EA,A0,3E,01,32,08,90,C1,DD,23,DD,23,10,079C
1455 DATA C4,3A,08,90,FE,00,CA,FC,A0,C3,90,9F,CD,3E,9E,3A,106B
1460 DATA 11,90,DD,21,E6,9C,47,C5,DD,66,01,DD,6E,00,2B,2B,177D
1465 DATA DD,74,01,DD,75,00,C1,DD,23,DD,23,10,EA,CD,3E,9E,1F85
1470 DATA C3,90,9F,42,41,52,42,45,20,42,52,55,4E,4F,3A,11,24C4
1475 DATA 90,DD,21,E6,9C,47,C5,DD,66,01,DD,6E,00,CD,59,A4,2D39
1480 DATA 7E,FE,00,CA,50,A1,FE,C3,CA,50,A1,3E,01,32,08,90,34F5
1485 DATA C1,DD,23,DD,23,10,DF,3A,08,90,FE,00,CA,E7,A1,CD,3D94
1490 DATA 3E,9E,CD,F4,9D,CD,8C,9D,3E,01,32,61,A4,CD,85,A4,4630
1495 DATA CD,1A,A2,CD,52,A2,3A,06,90,FE,01,CA,9B,A1,C3,12,4E21
1500 DATA 9F,47,41,4D,45,20,4F,56,45,52,20,21,21,42,41,52,526D
1505 DATA 42,45,20,42,52,55,4E,4F,CD,C2,A1,3E,00,32,06,90,57D0
1510 DATA 26,06,2E,0D,CD,75,BB,11,81,A1,06,0C,1A,CD,5A,BB,5D75
1515 DATA 13,10,F9,06,06,21,60,EA,2B,7C,FE,00,C2,88,A1,10,63DB
1520 DATA F4,C9,06,0C,C5,06,00,2E,02,26,07,16,0C,1E,0D,3E,675A
1525 DATA FF,CD,50,BC,06,01,2E,0D,26,07,16,0C,1E,17,3E,FF,6C35
1530 DATA CD,50,BC,C1,10,DE,C9,CD,3E,9E,3A,11,90,DD,21,E6,74EE
1535 DATA 9C,47,C5,DD,66,01,DD,6E,00,CD,26,BC,CD,26,BC,CD,7D50
1540 DATA 26,BC,CD,26,BC,DD,74,01,DD,75,00,C1,DD,23,DD,23,8546
1545 DATA 10,E0,CD,3E,9E,C3,AE,9F,00,18,3E,18,32,19,A2,21,886B
1550 DATA 4C,C7,E5,3E,00,32,18,A2,06,0C,7E,FE,00,C2,35,A2,91B4
```



```
1555 DATA 3E,01,32,18,A2,23,23,10,F1,3A,18,A2,FE,00,CC,69,974D
1560 DATA A2,E1,CD,51,A4,3A,19,A2,3D,32,19,A2,FE,05,CB,C3,9F3F
1565 DATA 22,A2,21,5C,C1,06,0C,E5,7E,FE,00,CA,63,A2,3E,01,A5C2
1570 DATA 32,06,90,E1,23,23,10,EF,C9,3E,02,32,61,A4,CD,85,AC42
1575 DATA A4,CD,B7,A2,3A,19,A2,3D,5F,06,00,2E,04,26,07,16,80E8
1580 DATA 0C,3E,00,CD,50,BC,C9,3A,01,90,3C,FE,32,CA,94,A2,B80B
1585 DATA 32,01,90,C9,3A,03,90,FE,09,CA,9D,A2,3C,32,03,90,BE75
1590 DATA CD,A5,9E,3E,00,32,01,90,3A,02,90,3C,32,02,90,C9,C41B
1595 DATA 3A,0C,90,FE,01,CA,CA,A2,FE,02,CA,D0,A2,FE,03,CA,CD2D
1600 DATA D6,A2,FE,04,CA,DC,A2,C3,CA,A2,11,04,9D,C3,E2,A2,D717
1605 DATA 11,0E,9D,C3,E2,A2,11,18,9D,C3,E2,A2,11,22,9D,C3,DEBA
1610 DATA E2,A2,CD,99,A3,3A,11,90,FD,21,FA,9C,DD,21,E6,9C,E856
1615 DATA 47,C5,0D,E5,FD,E5,D5,1A,D5,CD,C7,A3,D1,13,1A,CD,F2CC
1620 DATA C7,A3,CD,69,A3,D1,FD,E1,DD,E1,C1,13,13,FD,23,FD,FD80
1625 DATA 23,DD,23,DD,23,10,DA,3A,08,90,FE,00,CA,22,A3,C3,04AF
1630 DATA 90,9F,CD,3E,8E,3A,0C,90,3C,32,0C,90,FE,05,CA,34,0B68
1635 DATA A3,C3,39,A3,3E,01,32,0C,90,3A,11,90,DD,21,E6,9C,1212
1640 DATA FD,21,FA,9C,47,FD,66,01,FD,6E,00,DD,74,01,DD,75,1A80
1645 DATA 00,DD,23,DD,23,FD,23,FD,23,10,EA,3E,03,32,61,A4,2132
1650 DATA CD,85,A4,CD,3E,9E,C3,90,9F,FD,66,01,FD,6E,00,7E,2A10
1655 DATA FE,00,CA,80,A3,FE,C3,CA,80,A3,3E,01,32,08,90,C9,3278
1660 DATA 06,07,CD,26,BC,10,FB,7E,FE,00,CA,98,A3,FE,C3,CA,3B4E
1665 DATA 98,A3,3E,01,32,08,90,C9,C9,3A,11,90,DD,21,E6,9C,427F
1670 DATA FD,21,FA,9C,47,DD,66,01,FD,74,01,DD,6E,00,FD,75,4AED
1675 DATA 00,DD,23,DD,23,FD,23,FD,23,10,EA,C9,42,41,52,42,5207
1680 DATA 45,20,42,52,55,4E,4F,FD,66,01,FD,6E,00,FE,00,CA,5889
1685 DATA 44,A4,FE,01,CA,02,A4,FE,02,CA,07,A4,FE,03,CA,0C,602C
1690 DATA A4,FE,04,CA,12,A4,FE,05,CA,18,A4,FE,06,CA,1F,A4,686C
1695 DATA FE,07,CA,26,A4,FE,08,CA,2F,A4,FE,09,C3,38,A4,C3,7111
1700 DATA 44,A4,23,23,C3,44,A4,2B,2B,C3,44,A4,CD,51,A4,C3,7870
1705 DATA 44,A4,CD,59,A4,C3,44,A4,23,23,23,23,C3,44,A4,2B,7F2F
1710 DATA 2B,2B,2B,C3,44,A4,CD,51,A4,CD,51,A4,C3,44,A4,CD,B757
1715 DATA 59,A4,CD,59,A4,C3,44,A4,CD,51,A4,CD,51,A4,CD,51,906B
1720 DATA A4,C3,44,A4,FD,74,01,FD,75,00,C9,83,94,65,94,A3,991A
1725 DATA 7D,06,08,CD,29,BC,10,FB,C9,06,08,CD,26,BC,10,FB,9FF3
1730 DATA C9,01,1F,07,10,00,00,00,10,00,00,07,00,10,10,00,A12A
1735 DATA 10,01,00,07,00,10,10,00,01,01,42,41,52,42,45,20,A2E0
1740 DATA 42,52,55,4E,4F,F3,E5,C5,F5,3A,61,A4,FE,01,CA,9B,A89B
1745 DATA A4,FE,02,CA,A1,A4,FE,03,CA,A7,A4,21,62,A4,C3,AD,B4FB
1750 DATA A4,21,6A,A4,C3,AD,A4,21,72,A4,C3,AD,A4,3E,06,06,BC77
1755 DATA 0B,C5,F5,4E,CD,34,BD,F1,C1,3C,23,10,F4,F1,C1,E1,C5ED
1760 DATA FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C7B1
```

◆

```
10 '''''''''''''''''''''''''                    >LA
20 '                       '                    >LB
30 '         TETRO         '                    >LC
40 '                       '                    >LD
50 '        B.BARBE        '                    >LE
60 '                       '                    >LF
70 '       MARS 1990       '                    >LG
80 '                       '                    >LH
90 '                       '                    >LJ
100 '''''''''''''''''''''''''                   >RB
110 MEMORY &8FFF:LOAD "tetro.bin":BORDER 0:ON BREAK CON >FG
T
120 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:CALL &9EC2       >HR
130 MODE 1:PEN 1:INK 1,26                       >RN
140 taille=PEEK(&9000):bravo=PEEK(&9001):reussi=PEEK(&9 >VD
002):niveau=PEEK(&9003):pento=(PEEK(&9005)*256)+PEEK(&9
004)
150 fullline=(reussi*50)+bravo                  >AD
160 score=(pento*3)+(reussi*1000)+(taille*10)+(niveau*1 >TU
0)+(bravo*5)
170 LOCATE 2,5:PRINT "LEVEL:"niveau             >EA
180 LOCATE 2,7:PRINT "PENTO:"taille             >EE
190 LOCATE 2,9:PRINT "FULL LINES:"fullline      >NQ
200 LOCATE 2,11:PRINT "SCORE:"score             >EN
210 CLEAR INPUT:CALL &BB06:CLS:GOTO 120         >HJ
```

◆

CATALOGUE SORACOM éditions



UNE AUTRE FAÇON DE CONCEVOIR L'EDUCATIF

RODY ET MASTICO

Logiciel d'éveil de 4 à 7 ans

Le joueur qui incarne le personnage de Rody, doit partir à la recherche de l'étoile multicolore qui a disparu.
Cette quête est traitée sous forme d'aventure, au cours de laquelle Rody, aidé par Mastico, le robot qui parle, devra découvrir des indices, en répondant à des questions. Ces dernières mobilisent le sens de l'observation et de la réflexion chez l'enfant.

Réf. GEN5 010 CPC **199 F**

HAMSTERS EN FOLIE

A partir de 10 ans

Hamsters en Folie est une simulation économique et humoristique qui vous entraîne dans les mystères de la gestion d'élevage de hamsters. A vous d'accoupler vos animaux, de vendre des hamsters, d'acheter de la nourriture, des cages, des magasins, de payer vos loyers et de faire face à toutes les dépenses...
Deux niveaux de difficulté. Sauvegarde possible du jeu en cours.

Disponible sur disquette 3" pour CPC 464, 664 et 6128
Réf. GEN5 007 CPC **225 F**

LES 4 SAISONS DE L'ECRIT

Français, expression écrite, vocabulaire, lecture

Donnez à vos enfants les moyens et l'envie d'écrire avec :
– Un traitement de texte simplifié qui permet de rédiger, d'imprimer, de sauvegarder les textes de son choix. (Les commandes sont expliquées d'une manière très simple et conviviale).
– Des modules de perfectionnement pour écrire sans fautes de ponctuation, améliorer son style, enrichir son vocabulaire, trouver et développer des idées.
Au terme de ces efforts, le génie du langage apparaîtra... avec une surprise !

CE/CM de 7 à 11 ans
Réf. GEN5 005 CPC **225 F**
6e/3e de 11 à 15 ans
Réf. GEN5 006 CPC **225 F**

DESTINATION MATHS

Afin de participer à la grande aventure spatiale du XXIème siècle, développez vos aptitudes mathématiques. L'essentiel des connaissances pour CE, CM, 6ème/5ème. Très grande facilité d'emploi, réalisation exceptionnelle : décors futuristes, animations, musique...

CE1/CE2
Réf. GEN5 001 CPC **199 F**
CM1/CM2
Réf. GEN5 002 CPC **199 F**
6ème/5ème
Réf. GEN5003 CPC **199 F**

LIVRES



Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.

115 F

Disquette : **250 F**

Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.

110 F

Environnement matériel, commande de CPM3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.

119 F

Disquette : **150 F**

36 15 ARCADES

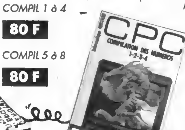
COMPILATIONS CPC

Vous recherchez les anciens numéros de CPC ?
Vous souhaitez connaître le mode d'emploi de certains logiciels du téléchargement ?
Alors voici les compilations de 1 à 4 et de 5 à 8 de CPC.

COMPIL 1 à 4 **80 F**

COMPIL 5 à 8 **80 F**

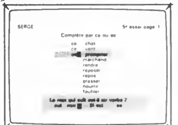




pour Réussir en français et en mathématiques

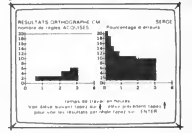
8 programmes bien remplis : 2000 questions – 50 exercices

pour trouver tout seul



– Elaborés par une équipe d'enseignants et d'informaticiens
– Testés dans de nombreuses écoles de Loire-Atlantique (lire CPC n° 35 – Juin 1988)
– L'expérience montre qu'après 15 à 30 heures de travail la plupart des élèves font dans leurs dictées moins de 10 % d'erreurs sur l'ensemble des règles de la disquette
1) En cas d'erreur, l'ordinateur pose des questions qui aident à trouver la bonne réponse. Sa méthode fait appel au raisonnement plus qu'à la mémoire
2) L'ordinateur chronomètre le temps de réponse. Si ce temps est supérieur au temps normal l'ordinateur l'avertit que s'il ne répond pas plus vite il continuera à faire des fautes dans ses dictées
3) Les résultats sont enregistrés pour encourager l'élève. Il peut voir que plus il travaille, plus le nombre de règles acquises augmente

pour donner le moral



ORTHOGRAPHE CE

- V ou F
- ou, oup, oue, out
- eux, eu, au, eau
- in, ain, im
- i, is, y, ille, il
- en, an, ent, am
- e, è, ê, ei
- c, que, ck, S, SS, C
- m, n
- S, SS
- e, é
- on, ont
- son, sont
- g, gu, j, g
- F, FF, ph
- ion, oin
- ou, où
- pluriel noms
- accord du verbe
- il, ils, elles
- présent
- présent avoir, être
- pres, faire, voir
- passé composé
- ar, ra, or, ro
- eu, eux, eut, eue
- on, om, ont, ond
- é, ée, er
- il, ille
- les possessifs
- ces, ses
- cet, cette
- c, ç
- accord des adjectifs
- féminin en e
- féminin des noms
- noms en ie, erie
- pluriel des noms en al
- pluriel des noms en ou
- tout, tous, toute
- leur, leurs
- impératif
- impératif avoir, être
- imparfait
- futur être, avoir

6128 réf. L4401 CPC

ORTHOGRAPHE 4e–3e

- imparfait, indic.
- on – on n'
- imparfait indic
- accord p. passé
- prés. v. irrégul.
- ses/ces/c'–s'est
- passé simple ind.
- adj. de couleur
- imp. ou pass. s.
- verbe ou p. passé
- impart./pass. s.
- accord nu-demi
- futur antérieur
- quelque quoique
- passé antérieur
- accord p. passé
- passé antérieur
- éval & évet
- impératif prés.
- é/eré
- impératif prés.
- pronoms reutés
- ... oir, ... eur etc.
- v. en cer-ger
- former les adv
- p. présent/adj. v
- accord tout même
- voix passive
- quel(s)/qu'elle
- cond. présent
- accord p. passé
- cond. présent
- terminaison mots
- cond. passé
- plur. noms comp.
- cond. passé
- terminaison mots
- verbe asseoir
- accord p. passé
- subj. présent
- mots en ...té ...tée
- subj. imparfait
- masc. ou féminin
- v. particuliers

6128 réf. L4407 CPC

LES 4 OPERATIONS

- table d'addition de 2
- table d'addition de 3
- table d'addition de 4
- table d'addition de 5
- table d'addition de 6
- table d'addition de 7
- table d'addition de 8
- table d'addition de 9
- addition CP niveau 1
- addition CP niveau 2
- addition CE1 niveau 1
- addition CE1 niveau 2
- addition CE2 niveau 1
- addition CE2 niveau 2
- addition CM1 niveau 1
- addition CM1 niveau 2
- addition CM2 niveau 1
- addition CM2 niveau 2
- soustrac. CE1 niveau 1
- soustrac. CE1 niveau 2
- soustrac. CE2 niveau 1
- soustrac. CE2 niveau 2
- soustrac. CM1 niveau 1
- soustrac. CM1 niveau 2
- soustrac. CM2 niveau 1
- soustrac. CM2 niveau 2
- table de multiplic. par 2
- table de multiplic. par 3
- table de multiplic. par 4
- table de multiplic. par 5
- table de multiplic. par 6
- table de multiplic. par 7
- table de multiplic. par 8
- table de multiplic. par 9
- multiplic. CE1 niveau 1
- multiplic. CE1 niveau 2
- multiplic. CE2 niveau 1
- multiplic. CE2 niveau 2
- multiplic. CM1 niveau 1
- multiplic. CM1 niveau 2
- multiplic. CM2 niveau 1
- multiplic. CM2 niveau 2
- division CE2 niveau 1
- division CM1 niveau 1
- division CM1 niveau 2
- division CM1 niveau 3
- division CM2 niveau 1
- division CM2 niveau 2
- division CM2 niveau 3

6128 réf. L4405 CPC

ORTHOGRAPHE CM

- S ou SS
- ou - où
- g ou gu - c ou qu
- avoir au présent
- s ou é
- on ou ont
- son ou sont
- être au présent
- féminin des noms
- ces ou ses
- présent de l'indic.
- ce ou se
- la, là, l'a, l'as
- imparfait de l'indic.
- quand ou qu'en
- tant, t'en, temps
- ce, cet, cette, ces
- é ou er
- leur ou leurs
- sait, sais, c'est
- peu, peux, peut
- près, prêt, pré
- accord du verbe
- sans, s'en, sens
- mais, mes, met
- participe passé en i
- partic. passé adjectif
- quel, qu'elle
- impératif présent
- part. passé être-avoir
- partic. passé avec être
- partic. passé avec avoir
- si, ci, s'y
- tout, tous, toute
- passé s. 1er, 2e gr
- passé s. 3e gr
- condition. présent
- condit. p. verbe en eler
- condit. p. verbe en eyer

6128 réf. L4402 CPC

VOCABULAIRE CM

- homonymes
- contraires
- synonymes
- sens prop./figuré
- préfixes
- suffixes
- familles
- suffixes
- verbes/noms
- adjectifs
- adverbes
- noms de métiers
- adjectifs/verbes
- paronymes
- placer des mots
- placer des mots
- pendu
- pendu
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- contraires
- synonymes
- contraires
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- homonymes
- homonymes
- synonymes
- contraires
- contraires
- racine des mots
- sens expressions
- dérivés
- placer des mots
- racine des mots
- adverbes
- contraires
- synonymes

6128 réf. L4404 CPC

MATHEMATIQUES CM

- écrire un nomb. en chif.
- nomb. préc., suivant
- rangement nomb. ent.
- décomposition
- chiffre des dizaines
- somme de 3 nombres
- révision 1
- som. de 4, 5, 6, 7 nomb.
- soustraction (propriétés)
- calcul mental 1
- écrire grands nombres
- révision 2
- mesures de longueur
- multiplic. (propriétés)
- calcul mental 2
- multiples et diviseurs
- quotient et reste
- mesures de masse
- révision 3
- décimaux : écr., compar.
- fractions
- calcul mental 3
- encadrement des déc.
- mesure de temps
- écriture des entiers
- les puissances
- décomposition 1
- décomposition 2
- rangement
- placer un nombre
- révision 1
- fractions : équivalences
- fractions et décimaux
- multipl. par 10, 100, 1000
- décomposition des déc.
- rangement des décimaux
- placer un nombre 1
- placer un nombre 2
- encadr. des décimaux
- barrer les zéros inutiles
- révision 2
- mesures de longueur
- mesures de masses
- mesures de capacités
- monnaie
- les aires
- volumes et capacités durée

6128 réf. L4400 CPC

ORTHOGRAPHE 6e–5e

- é ou è ... en ou ent
- ces ou ses
- présent de l'indicatif
- verbes en eler ou eter
- pluriel en eaux ou aux
- peu, peux, peut
- imparfait de l'indicatif
- verbes en cer, ger, guer
- son ou sont
- près, prêt, pré
- ce, cette, cet
- passé composé
- l'a, la, l'as, là
- eus, eue
- s'est, c'est, ses
- adverbes
- passé simple de l'indicatif
- les préfixes
- ce, se
- eus, eu, eue
- accord du verbe
- futur de l'indicatif
- tous, tout, toutes
- format. du part. pas
- m'ême, m'entmen
- condition. présent
- même
- mais, mes, m'est
- leur, leurs
- impératif présent
- é ou er, i ou i
- plutôt ou plus tôt
- les nombres
- subjonctif présent
- y, en
- si ou s'y, ni ou n'y
- quel ou qu'elles
- avoir et être
- dans, d'en, dent
- forme passive
- sans, s'en, sent
- futur antérieur
- nom ou verbe
- quand ou qu'en
- participe passé

6128 réf. L4403 CPC

CONJUGAISON

- temps des verbes
- présent v. en er
- présent v. avoir
- présent v. être
- révision présent
- emploi ira-aiss
- futur v. en er
- futur v. avoir
- futur v. être
- révision futur
- passé c. v. en er
- passé c. v. avoir
- passé c. v. être
- révision passé c.
- aller (3 temps)
- faire (3 temps)
- prendre (3 temps)
- taire (3 temps)
- être (3 temps)
- révision : aller, faire...
- verbes en ir 3 temps
- voir (3 temps)
- imparfait v. en er
- accord p. p. être
- imparfait v. en ir
- imparfait divers
- imparfait divers
- révision imparf.
- impératif présent
- impératif présent
- impératif présent
- former participe passé
- suj. particulier
- présent ind.
- futur ind.
- imparfait ind.
- passé simple er-ir
- passé simple
- passé simple
- passé composé
- plus-que-parfait
- impératif présent
- subjonctif présent
- cond. présent
- subjonctif présent
- verbes en yer ou uer
- verbes en cer ger

6128 réf. L4406 CPC

200 F
le programme
pour 464/664/6128

Société Mayennaise d'Impression 53100 MAYENNE

EDUCATIFS : 4 NOUVEAUTES INDISPENSABLES !

DECLIC LECTURE

niveau CP

Logiciel d'apprentissage de la lecture de base.

Conçu pour éviter un échec dans l'apprentissage de la lecture au CP, il suit une progression prévue pour déclencher au bon moment le mécanisme de la lecture.

UTILISATION :
- En complément de la classe de CP.
- Pour le travail avec les parents.
- Dans les activités de soutien, d'aide et de rééducation.
- Classes et établissements spécialisés.

OBJECTIFS :

1- Déclenchement de la synthèse, de la découverte du "Savoir-Lire", du mécanisme de la lecture.
2- Etude systématique des lettres et des sons : lecture et effet sur l'orthographe d'usage.
3- Construction et lecture de phrases : lecture syntaxique.
4- Vérification de la compréhension du sens de petits textes.

Réf. MC 80 CPC **200 F**

DECLIC LECTURE

NOUVEAU

ANGLAIS – ALLEMAND – ITALIEN – ESPAGNOL PRIMAIRE

niveau primaire et débutant

Ce logiciel est destiné aux élèves des classes primaires et début sixième et devrait leur permettre d'apprendre les premiers mots de vocabulaire et les premières notions de conjugaison.
- DICTIONNAIRE (6 thèmes)
Couleurs, nombres, animaux, vêtements, corps, divers.
- PHRASES à compléter (6 thèmes).
- TEXTES : Histoires à ranger dans l'ordre chronologique. • Possibilité d'en créer.
- CONJUGAISON : Au présent simple de 7 verbes courants.

Options Consultation et interrogation. Nombreux dessins et graphiques.

Réf. anglais : MC 99 CPC ___200 F
Réf. allem. : MC 97 CPC ___200 F
Réf. italien : MC 96 CPC ___200 F
Réf. espag. : MC 95 CPC ___200 F

SCIENCES PRIMAIRES

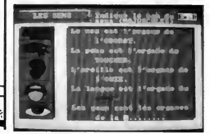
L'homme
niveau primaire

- Les sens
- Les os
- Les muscles
- La digestion
- Les dents
- La respiration
- La circulation



Consultation et interrogation avec schémas et graphiques.

Réf. MC 98 CPC ____________200 F



ANGLAIS 43

niveau 4è et 5è

CONJUGAISON :
- Visualisation de phrases décomposées (sujet, verbe, complément).
- Règles d'application des temps avec exemples, inerrogation et ajout de phrases.

VERBES IRREGULIERS :
- Visualisation et recherche.
- Interrogation.
- Possibilité de modifier le fichier.

Réf. MC 94 CPC __________200 F

BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM
La Haie de Pan - 35170 BRUZ

DESIGNATION	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.				
ANCIENS Nos AMSTAR & CPC				
N° 26 – 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 33 – 34	**25 F** *(unité)*		Franco	
35 – 36 – 38 – 39 – 40 – 41 – 42 – 43 – 44 – 45	**26 F** *(unité)*		Franco	
DISQUETTES AMSTAR & CPC				
N° 20 – 21 – 22 – 23 – 24 – 25 – 26 – 27 – 28 – 29 — Abonné	**110 F** *(unité)*		Franco	
(une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC) — Non abonné	**140 F** *(unité)*		Franco	
ANCIENS Nos AMSTAR				
N° 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11	**15 F** *(unité)*		Franco	
12 – 13 – 14 – 15	**18 F** *(unité)*		Franco	
16 – 17 – 18 – 19 – 20 – 21	**20 F** *(unité)*		Franco	
22 – 23 – 24 – 25	**22 F** *(unité)*		Franco	
DISQUETTES AMSTAR				
N° 1 (du n° 1 au 8 inclus) – N° 2 (du n° 9 au 16 inclus) N° 3 (du n° 17 au 25 inclus)	**110 F** *(unité)*		Franco	
ANCIENS Nos CPC				
N° 10 – 11 – 13 – 16 – 18 – 23 – 24 – 25 – 26 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 23 – 34 – 36 – 37	**25 F** *(unité)*		Franco	
ANCIENS Nos HORS-SERIE CPC				
N° 4 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16	**15 F** *(unité)*		Franco	
N° 17 – 18 – 19 – 20 – 21 – 22	**17 F** *(unité)*		Franco	
DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS-SERIE CPC				
N° 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 – 19 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs de CPC)	Abonné : **110 F** *(unité)*		Franco	
HS1 – HS2 – HS3 – HS4 – HS5 – HS6 – HS7 – HS8 – HS9 – HS10 – HS11 HS12 – HS13 – HS14 – HS15 – HS16 – HS17 – HS18 – HS19 – HS20 – HS21 – HS22	Non abonné : **140 F** *(unité)*		Franco	
ABONNEMENT 6 DISQUETTES (non rétroactif)	**600 F**		Franco	
DISQUETTES "ARCADES" Téléchargement AMSTRAD CPC	**60 F**		**5 F**	
Câble pour téléchargement	**89 F**		**5 F**	

LOGICIELS EDUCATIFS – LIVRES – DIVERS

DESIGNATION	REFERENCE	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres					

Pour tout envoi par avion : pour DOM-TOM et étranger supplément forfaitaire de 10 % par article

❑ **Facultatif : recommandé + 10 F par commande** — **10 F**

MONTANT GLOBAL

Je joins mon règlement : ❑ **chèque bancaire** ❑ **chèque postal** ❑ **mandat**

PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration *Signature*

(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

ECRIRE EN MAJUSCULES

Date **Signature**

HS 22

Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agrafer les chèques, et de ne rien inscrire au dos.

Commande : La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société, sur les articles disponibles uniquement.
Les prix : Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu'au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue, sauf erreur dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue, et de variation de prix importante des fournisseurs.
Livraison : La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ, SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.
Transport : La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine, + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport en fonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute détérioration doit être signalée.

DECOUVREZ L'UNIVERS DES DISQUETTES AMSTAR & CPC





Retrouvez tous les programmes publiés dans AMSTAR & CPC ainsi que dans le Hors-série.

Plus d'erreurs de saisie, plus de nuits blanches devant l'écran et des surprises (démos, écrans...)

Bon de commande page 38